Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
05/13 · Ausgabe 193 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 05

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

VORSCHAU

Assassin's Creed 4: Black Flag (Wii U)
Deus Ex: Human Revolution (Wii U)
Duck Tales (3DS)
Lego City: The Case Begins (3DS)
Lego Marvel Super Heroes (Wii U)

TEST

Need for Speed: Most Wanted (Wii U)
Disney Micky Epic 2 (Wii U)
Zero Escape: Virtue's Last Reward (3DS)
Naruto: Powerful Shippuden (3DS)

POKÉMON RUMBLE U

Spannende Infos zum ersten Pokémon-Spiel für die Nintendo Wii U!

Nintendos Überraschungshit für den 3DS!

FIRE EMBLEM AWAKENING

Test + Tipps & Tricks + Retro

+++ RETRO AUF 12 SEITEN +++ Wii U UND 3DS ZU GEWINNEN! +++

Nintendo

DER ERFOLGSTITEL AUS DEN USA

"The most fluid and stunning strategy RPG experience available on a portable"
IGN - 9.6/10

"A gaming gem"
GAMESPOT – 8.5/10

ENTSCHEIDE ÜBER DIE EWIGKEIT

Kämpfe strategisch und rette die Menschheit.

FIRE EMBLEM™ Awakening

Anime-Sequenzen in Filmqualität.

Führe deine Truppen im strategischen Kampf gegen die Zerstörung.

Auch als Download im Nintendo eShop

Limitiertes Bundle: Exklusiver Nintendo 3DS XL + vorinstalliertes Spiel

© 2012-2013 NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2013 NINTENDO.

Ab 19. April 2013 erhältlich.

NINTENDO 3DS XL

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Jahr für Jahr dasselbe: Im Frühjahr rücken die Publisher so langsam mit der Sprache raus, auf welche Spiele wir uns in den kommenden Monaten freuen dürfen. So kündigt Ubisoft einen neuen Teil der *Assassin's Creed*-Reihe an, Square Enix spendiert der Wii U eine stark aufgebohrte Neuauflage von *Deus Ex: Human Revolution*, weitere *Lego*-Games stehen in den Startlöchern, Capcom belebt den NES-Klassiker *Duck Tales* auf der Wii U wieder und Nintendo gibt immerhin ein paar Infos zu *Pokémon Rumble U* preis. All das sowie spannende Berichte zu weiteren Games für Nintendo-Konsolen findet ihr in der Vorschau-Strecke der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE!
Im Testteil geht's hochkarätig weiter: Wir haben Nintendos 3DS-Überraschungshit *Fire Emblem: Awakening* für euch ausführlich getestet und versorgen euch gleich dazu mit ersten Tipps & Tricks sowie einer spannenden Retro-Reportage über die Historie der kleinen Nintendo-Marke. Außerdem haben wir *Need for Speed: Most Wanted* für die Wii U auf den Zahn gefühlt, endlich den 3DS-Geheimtipp *Zero Escape: Virtue's Last Reward* unter die Lupe genommen und geprüft, ob *Micky Epic 2* auf der Wii U eine bessere Figur macht als auf der Wii.

Besondere Erwähnung hat diesmal unser Retro-Teil verdient: Dort findet ihr neben der neuesten Sammlerfibel, der *Fire Emblem*-Historie und der N-ZONE-Zeitreise ein großes Special, das sich mit dem großen Kult um die kleinen Pixel befasst. Zu gewinnen gibt's auch was in unserem Nintendo-Retro-Quiz, nämlich einen coolen 3DS inklusive *Luigi's Mansion 2*. Auch Electronic Arts zeigt sich spendabel und verlost eine Wii U, das neue *NFS: Most Wanted* und weitere schicke Fan-Artikel.

Nun noch ein paar Worte an unsere Leser, Foren-User und Fans: Vielen Dank für euer Feedback zum neuen Design! Auch wenn wir nicht jeden Wunsch und jede Idee umsetzen können, nehmen wir uns eure Anliegen zu Herzen: Kostprobe gefällig? Unser Retro-Teil ist diesmal so groß wie nie zuvor, die Pixel-Panne feiert ihr Comeback, der eine oder andere gecancelte Titel ist endlich aus den Terminlisten verschwunden und zur Abwechslung ist auch kein Mario oder Luigi auf dem Cover dieser Ausgabe. Dafür Donkey Kong – wenn auch ohne konkreten Anlass, sondern nur weil er sich eben gut auf der Titelseite macht. Spaß beiseite: Fans des Nintendo-Affen werden in unseren News fündig.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

FIRE EMBLEM: AWAKENING (Test)

Seite 32

Eines der besten 3DS-Games: Nintendos kleine Marke im Höhenflug.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Test)

Seite 48

Schöner rasen auf der Wii U? So gut ist das neue *Need for Speed*!

POKÉMON RUMBLE U (Vorschau)

Seite 54

Freut euch auf weitere Infos zum ersten Pokémon-Game für die Wii U!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Fire Emblem: Awakening: Die Entscheidung fiel auf Praktikantin Steffi, die nahezu jeden Teil der Reihe auswendig kennt und allein deswegen schon prädestiniert für den Test war. Und weil sie es unbedingt wollte ...
- **Test, den keiner machen wollte:**
  Disney Micky Epic 2: Nach der nicht unbedingt gelungenen Wii-Fassung hatte niemand so recht Lust, sich noch einmal in das Abenteuer zu stürzen. Auch bei diesem Test hatte Steffi das Vergnügen. Weil wir es so wollten …
- **Neuzugang des Monats:**
  Praktikant Jermaine: Der leidenschaftliche *Zelda*-Fan wird das Team in den kommenden Ausgaben mit seinem Fachwissen unterstützen und mit seiner spaßigen Art bei Laune halten. Willkommen in der N-ZONE, Jermaine!
- **N-ZONE-Held des Monats:**
  Sebastian: Einmal mehr flog er für uns um die Welt, um in San Francisco die Spieleentwickler-Fachmesse Games Developers Conference zu besuchen.

DAS TEAM

05/2013

BENJAMIN

Im Vergleich zu japanischen und US-Spielern mussten wir uns hierzulande lange mit dem neuen *Fire Emblem* für den 3DS gedulden. Ob sich das Warten gelohnt hat, steht außer Frage, doch wie gut das Spiel nun letztendlich ist, erfahrt ihr im großen Test. Außerdem versorgen wir euch passend zum Launch gleich mit Einsteiger-Tipps sowie einer kleinen Retro-Reportage über Nintendos kleine große Marke.

40

TEST | FIRE EMBLEM: AWAKENING

16

VORSCHAU | Wii-U-GAMES FÜR GAMER

THOMAS

Im letzten Monat wurde das Action-Feuerwerk *Watch Dogs* für die Wii U angekündigt, in dieser Ausgabe geht's weiter mit hochkarätigem Gamer-Futter weiter. Neben dem Remake des grandiosen *Deus Ex: Human Revolution* erwartet euch eine große Vorschau zu *Assassin's Creed 4: Black Flag*, für die wir den ehemaligen N-ZONE-Redakteur und Hardcore-Spieler Udo Crnjak wieder aktiviert haben.

START

Editorial 03

Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 14

Wii U

Assassin's Creed 4: Black Flag 16

Deus Ex: Human Revolution 20

Duck Tales: Remastered 30

Giana Sisters: Twisted Dreams (Wii U eShop) 64

Lego Marvel Super Heroes 24

Pokémon Rumble U 22

3DS

Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging 30

Lego City Undercover: The Chase Begins 28

TEST

Charts 62

Das Team 33

Kalender 38

Meinungsmache 34

Release-Termine 36

So testen wir 32

Top-Spiele 56

Wii U

Disney Micky Epic 2 50

Kirby's Adventure (Wii U Virtual Console) 65

Need for Speed: Most Wanted 46

Punch-Out!! (Wii U Virtual Console) 65

Toki Tori 2 (Wii U eShop) 65

Wii Street U (Wii U eShop) 65

3DS

Bloons Tower Defense 4 (DSiWare) 75

Fire Emblem: Awakening 40

Goony (DSiWare) 74

Legend of the River King (3DS Virtual Console) 75

Nano Assault EX (3DSWare) 74

Naruto Power Shippuden 54

Rhythm Hunter: HarmoKnight (3DSWare) 75

Wrecking Crew (3DS Virtual Console) 75

Zero Escape: Virtue's Last Reward 52

SEBASTIAN

Lego City: Undercover für die Wii U kommt bei Nintendo-Fans klasse an und schon stehen weitere Titel mit den gelben Männchen in den Startlöchern. Wir berichten zum 3DS-*Lego City Undercover* mit dem Untertitel *The Chase Begins* sowie zur Heldenkeilerei *Lego Marvel Super Heroes* für die Wii U.

24 VORSCHAU | NEUE LEGO-GAMES

MARCO

Versprochen ist versprochen: In dieser Ausgabe erwartet euch das volle Retro-Brett! Neben der Sammlerfibel und der N-ZONE-Zeitreise haben wir diesmal die *Fire Emblem*-Reihe unter die Lupe genommen und ein XXL-Special rund um den Kult um die kleinen Pixel für euch parat!

70 RETRO | SPECIAL

ONLINE

DS-Kanäle 66
VideoGamesZone 68
Wii-Kanäle 64

RETRO

Die Fire-Emblem-Reihe 82
Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel:
Die GameCube-Rivalen 78
Die N-ZONE-Zeitreise 80
Special: Der Kult um kleine Pixel 72
Startseite 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks 86
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate 85
Fire Emblem: Awakening 44
Kirby's Adventure 85
Lego Herr der Ringe 85
Paper Mario: Sticker Star 84

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Advance Wars, News 06
Assassin's Creed 4: Black Flag, Vorschau 16
Bloons Tower Defense 4, Online 75
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate, Tipps 85
Deus Ex: Human Revolution, Vorschau 20
Disney Micky Epic 2, Test 50
Donkey Kong Country Returns 3DS, News 09
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging 30
Duck Tales: Remastered, Vorschau 30
Dungeons & Dragons, News 08
Fire Emblem: Awakening, Test, Tipps 40, 44
Giana Sisters: Twisted Dreams, Online 64
Goony, Online 74
Guild 02, News 10
Kirby's Adventure, Online, Tipps 65, 85
Legend of the River King, Online 75
Lego City Undercover: The Chase Begins, Vorschau 28
Lego Herr der Ringe, Tipps 85
Lego Marvel Super Heroes, Vorschau 24
Nano Assault EX, Online 74
Naruto Power Shippuden, Test 54
Need for Speed: Most Wanted, Test 46
Paper Mario: Sticker Star, Tipps 84
Pokémon Rumble U, Vorschau 22
Punch-Out!!, Online 65
Rhythm Hunter: HarmoKnight, Online 75
Shin Megami Tensei 4, News 10
Skylanders: Swap Force, News 06
Super Blackbass, News 10
Toki Tori 2, Online 65
Wii Street U, Online 65
Wrecking Crew, Online 75
Zero Escape: Virtue's Last Reward, Test 52

SKYLANDERS: SWAP FORCE

Wii U 3DS Neue Actionfiguren sind auf dem Weg!

Activisions neuester Ableger der *Skylanders*-Serie kommt im Herbst dieses Jahres auf alle aktuellen Konsolen. Diese Serie verbindet klassisches Actionfiguren-Spielzeug mit einem Videospiel: Jede Spielfigur, die ihr im Laden kauft, lässt sich in zwei Teile zerlegen und beliebig mit anderen Figuren kombinieren: Insgesamt könnt ihr also aus 16 Figuren 256 Swap-Kombinationen erhalten! Charakter-Modelle aus älteren Spielen können dabei glücklicherweise wieder zum Einsatz kommen – sie behalten außerdem alle Fähigkeiten, die sie in den anderen Spielen gesammelt haben: Fortschritte werden auf einem Chip, der sich in der Figur befindet, gespeichert. Jede Figur verfügt über spezielle Fähigkeiten und Eigenschaften: Die obere Hälfte bestimmt dabei, wie der Charakter angreift, und die untere Hälfte, wie er sich bewegt. Allerdings gibt es einen Wermutstropfen: Ihr benötigt ein spezielles Portal, das ihr an die Konsole anschließt, um eure physischen Figuren ins Spiel zu übertragen – und das muss in jedem Fall neu gekauft werden, denn kein älteres Modell ist mit diesem neuen Spiel kompatibel. Das drückt zwar erneut auf den Geldbeutel, aber immerhin hat sich die Technik um einiges verbessert, um alle möglichen Kombinationen erkennen zu können. Sobald die Charaktere auf euer Spiel übertragen wurden, lassen sie sich auf der Konsole steuern und durch zahlreiche Levels manövrieren. Es ist möglich, das Spiel mit nur einem Charakter durchzuspielen, doch um alles zu erleben, muss man selbstverständlich für teures Geld die übrigen Actionfiguren dazukaufen.

Jede Figur hat zwei Teile, die beim Kauf zusammengehören. Doch aus Alt …

… wird Neu! Durch das Austauschen der Hälften lassen sich neue Charaktere erschaffen!

NEUES ADVANCE WARS IN ARBEIT?

3DS Könnten die Hoffnungen der Fans auf einen weiteren Teil erfüllt werden?

Lange Zeit war es beunruhigend still um dieses Spiel, doch nun hat die Firma Intelligent Systems, die auch für die *Fire Emblem*-Serie verantwortlich ist, vor Kurzem in einem Interview Interesse an einem neuen Teil von *Advance Wars* bekundet – sofern sich Zeit und genug Ressourcen dafür ergeben. Fans dürfte jedoch selbst diese kurze Nachricht freuen, denn das letzte Spiel der Serie erschien bereits 2008 unter dem Namen *Advance Wars – Dark Conflict* für den DS (aus diesem Spiel stammen auch die folgenden Screenshots). Wird Zeit, dass da etwas Neues folgt! Bei *Advance Wars* handelt es sich um ein rundenbasiertes Taktikspiel, das vom Ablauf und von den Spielmechaniken stark an *Fire Emblem* erinnert. Jedoch zieht ihr darin nicht mit menschlichen Einheiten, sondern vor allem mit verschiedenem modernen Kriegsgerät, etwa Panzern oder Helikoptern, aufs Schlachtfeld. Obwohl es nur wenige Serien-Ableger überhaupt aus Japan herausgeschafft haben, ist die Serie international hochgelobt und Fans warteten jahrelang vergeblich auf eine Fortsetzung. Nun könnte ihr Traum unter Umständen Realität werden!

Ihr bewegt eure Einheiten über eine Karte mit Gitternetz und versucht, eure Gegner auszuschalten, möglichst ohne selbst dabei Schaden zu erleiden.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT

Wii U Mit dem Director's Cut von *Deus Ex: Human Revolution* bekommt die Wii U die technisch beste Version des internationalen Toptitels kredenzt – selbst die PC-Version sieht da alt aus!

Bei Eidos erhofft man sich mit dem Release von *Human Revolution: Director's Cut* sogar einen Anstieg der Wii-U-Verkäufe.

Nintendo ist es auch mit dem Release der Wii U noch nicht ganz gelungen, den eigenen Ruf als reiner Casual-Hersteller abzulegen. Da kommt die Ankündigung eines ebenso fulminanten wie intelligenten Action-Titels wie *Deus Ex: Human Revolution* gerade recht!

Tatsächlich soll die *Director's Cut* genannte Wii-U-Fassung die am meisten fortgeschrittene Variante des Edel-Actionspiels sein. Die vielleicht beste Nachricht ist aber – und das tut uns jetzt echt total leid, liebe PS3/Xbox/PCs –, dass der *Director's Cut* einzig und allein für die Wii U geplant ist. Eine Portierung beziehungsweise ein Upgrade für andere Spielplattformen ist laut Eidos' Game Designer Emile Pedneault derzeit nicht in Arbeit. Damit wird die Topversion eines der großartigsten Games aus dem Jahr 2011 demnächst ein Wii-U-exklusiver Titel. Alle Infos zu diesem Anwärter auf einen N-ZONE-Hit haben wir für euch in unserem Preview ab Seite 20 in petto!

Wii U OHNE NEXT-GEN-ENGINES!

Wii U Was für ein Ärger! Die Grafikengines zukünftiger Top-Titel kommen nicht für Wii U!

Es war zum Launch der Wii U bereits absehbar: Eines Tages würden Spiele und Grafikengines für PC und Next-Gen-Konsolen erscheinen, die nicht auf Wii U laufen werden. Dieser Zeitpunkt ist nun gekommen. Denn auf der Entwicklermesse GDC zeigte Epic seine neue, beeindruckende Unreal Engine 4, die eine fantastische Next-Gen-Optik erlaubt – allerdings ist derzeit keinerlei Wii-U-Unterstützung geplant. Genauso wenig wird Frostbyte 3 auf Wii U laufen, die neue Grafikengine hinter dem Blockbuster-Shooter *Battlefield 4*. Das Spiel wird nicht für Wii U kommen, was wir als besonders ärgerlich empfinden, da der Shooter ja auch für PS3 und Xbox 360 erscheint, die der Wii U technisch hinterherhinken. Aber allzu sehr grämen solltet ihr euch deshalb nicht. Eine leistungsfähige Engine allein macht noch kein gutes Spiel und die Wii U unterstützt immerhin die ebenfalls sehr leistungsfähige und etablierte Unreal Engine 3.5 oder auch die Unity-Engine, mit der sich ganz besonders leicht Spiele für verschiedene Plattformen entwickeln lassen. Eine Sache ist nun aber gewiss: Multiplattform-Titel werden in den kommenden Jahren immer öfter die Wii U auslassen. Hoffen wir, dass Nintendos Spiele das ausgleichen!

Die Unreal Engine 4 setzt voll auf massig Partikeleffekte (etwa die realistisch umherfliegenden Funken in dieser Szene) sowie eine aufwendige Beleuchtung.

Nachdem EA die Wii U mit guten Ports prima unterstützt hat, ist es umso ärgerlicher, dass *Battlefield 4* nicht für die Nintendo-Heimkonsole kommen wird.

DUNGEONS & DRAGONS CHRONICLES OF MYSTARA

Wii U Capcom im Retro-Rausch: In dieses turbulente HD-Remake werden gleich zwei Spielhallen-Klassiker gepackt.

Neben *Duck Tales Remastered*, einem vielversprechenden HD-Remake des NES-Klassikers, über den ihr im Vorschau-Bereich mehr erfahrt, hat Capcom noch ein weiteres Retro-Remake für Wii U geplant. In *Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara* werden die zwei Automatenspiele *D&D: Tower of Doom* und *D&D: Shadow over Mystara* vereint. Das Gameplay ist herrlich altbacken: Bis zu vier Spieler steuern Zwerg, Krieger, Zauberer oder Waldläufer durch simple 2D-Levels und bekämpfen dabei allerlei Monster, Bösewichte und andere Unholde. Ab und an werdet ihr mit Bossgegnern konfrontiert und für besonders brenzlige Situationen stehen euch Items oder Spezialangriffe offen. Wir spielten das bereits als Vorab-Version für Xbox 360 und empfanden den Spielverlauf als durchaus launig, allerdings wirkt das Spiel technisch reichlich altbacken. Heutzutage wirken die hakeligen Animationen der Arcade-Ära nicht mehr zeitgemäß. Immerhin bringt das Remake moderne Features mit sich, etwa das Online-Koop-Spiel, detailliert einstellbare Spielregeln sowie ein neues Währungssystem, mit dem sich immer bessere Items freischalten lassen. Im Juni wird der Titel im e-Shop erhältlich sein.

Die Screenshots sind charmant, in Bewegung wirkt die Action aber recht hakelig.

Am linken Rand erfahrt ihr, welche der neuen Herausforderungen ihr fast erfüllt habt.

„DIE MEISTEN GAME-DESIGNER HABEN NICHTS DRAUF!“

Konsolen, Onlinegames, Free2Play, PC- und Handheld-Gaming: Noch nie gab es so viele Spieledesigner! Nun kritisiert Entwickler-Urgestein Richard Garriott seine Branchenkollegen.

Richard Garriott spricht Klartext: „Ich glaube, dass das Niveau deutlich niedriger ist, als wir es als Branche eigentlich nötig hätten.“

Das ist doch mal eine brisante Aussage! Richard Garriott, der sich in den frühen Tagen des PC-Gamings mit der *Ultima*-Serie einen Namen machte, hat bei seinen Branchenkollegen für allgemeine Entrüstung gesorgt. In einem kürzlich geführten Interview holte er selbstbewusst aus: „Damals war ich Programmierer, Grafiker und Textautor. Ich wusste von mir selbst, dass meine Programmierfähigkeiten nicht die besten waren, daher habe ich mir geeignete Leute gesucht. Das ist heute bei unserem Studio Portalarium genauso – auch wenn ich mir sicher bin, dass ich da mit etwas Mühe bestimmt mithalten könnte“, so Garriott. „Bis auf ein paar Ausnahmen habe ich jedoch noch niemanden in der Branche getroffen, der wirklich aus der Masse hervorsticht und es drauf hat. Wer Spiele entwerfen will, muss seine Fähigkeiten trainieren, privat programmieren und sich weiterbilden. Wer dazu aber nicht in der Lage ist, wird eben einfach Designer“, fügt Richard, in Fachkreisen auch als Lord British bekannt, noch hinzu. Letztendlich schließt er mit der Behauptung ab, die Spielebranche verlasse sich zu sehr auf Leute, die hohe Positionen besetzen, sich selbst aber bei Videospielen und ihrem Entwicklungsprozess nicht gut genug auskennen. Darunter hätte am Ende das Produkt zu leiden.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

3DS Donkey Kong und sein Kumpel Diddy machen schon bald den 3DS unsicher. Unsere Redaktion freut sich schon tierisch auf die neue Herausforderung!

In der letzten N-ZONE-Ausgabe berichteten wir euch bereits ausführlich über das kommende 3DS-Remake von Donkey Kongs jüngstem Wii-Abenteuer. Nun hat Nintendo auf der Web-Plattform Twitter auch endlich das Releasedatum des Handheld-Ports verlauten lassen: Am 24. Mai 2013 kommt das affenstarke Abenteuer zu uns auf den 3DS. Hier noch einmal eine Kurzzusammenfassung: Es handelt sich um eine Portierung des großartigen Affenabenteuers, das uns seinerzeit auf der Wii ins Schwitzen brachte. Es zeichnete sich durch einen gepfeffert hohen Schwierigkeitsgrad und ebenso knifflige wie amüsante Sprungpassagen und Bosskämpfe aus – eine tolle Rückbesinnung darauf, wie Videospiele in der „guten alten Zeit“ in der SNES-Ära noch waren. Einziges Manko am Wii-Titel war die etwas gewöhnungsbedürftige Schüttelmechanik, aber dies dürfte uns ja auf dem 3DS erspart bleiben. Wir können uns also auf wunderschöne 3D-Grafik sowie anspruchsvolles Gameplay, lustige Gegner und den treuen Gefährten Diddy Kong freuen. Gespannt warten wir noch immer darauf, dass Nintendo uns mit weiteren Details zum Spiel, zum Beispiel den versprochenen 3DS-Features, füttert. Bis zum Release sind es immerhin nur noch zwei Monate!

Mit der Kanone schießt ihr Donkey Kong durch die grüne Dschungelgegend: Und dabei bleibt kein Stein auf dem anderen.

Auf das affige Duo kommen mal wieder schwere (Jump&Run-)Zeiten zu, doch gemeinsam können sie es schaffen.

SPIN THE BOTTLE

Wii U Dieses Partyspiel verzichtet auf einen Fernseher und setzt voll auf abgedrehte Aufgaben!

Bei unserem Rundgang über die Entwickler-Konferenz GDC in San Francisco konnten wir nur ein einziges Nintendo-Spiel entdecken. *Spin the Bottle* entsteht beim Indie-Entwickler KnapNok Games in Kopenhagen und setzt voll auf das möglichst kreative Bedienen von Wii-U-Gamepad und Wii-Fernbedienung. Ein Fernseher wird zum Spielen nicht gebraucht, alle Anweisungen erhält die Spielergruppe auf dem Bildschirm des Gamepads. Auf dem wird eine virtuelle Flasche gedreht, die per Zufall zwei Spieler aussucht. Die erfüllen dann allerlei Aufgaben. So kann es sein, dass ein Spieler auf dem Gamepad-Schirm ein simples Hüpfspiel ablaufen sieht, allerdings springt die Figur nur, wenn der zweite Spieler mit der Wii-FB in der Tasche hüpft. Das sorgt für Hektik und Kommunikation. Andere Spielideen regen gar den Körperkontakt an, etwa legt ihr euch gegenüber auf den Fußboden, klemmt zwei Wii-FBs zwischen euren Händen ein und versucht, gleichzeitig aufzustehen ohne dass die Controller zu Boden fallen. Mehr verrückte Beispiele findet ihr auf der Webseite zum Spiel, www.spinthebottlethegame.com. Das heitere Partyspiel soll noch im Frühjahr als Download-Titel im e-Shop erscheinen.

Eine weitere, herrlich kreative Aufgabe aus *Spin the Bottle*: Drückt die A- und B-Taste auf einer aufgestellten Wii-FB, ohne eure Hände zu benutzen.

GUILD 02

3DS Eine neue Runde kreativer Gaming-Experimente erscheint in Japan für 3DS – als regelmäßige Download-Reihe im e-Shop!

In *Insect Tank* erlebt ihr die Welt der Krabbler aus einer ganz neuen Perspektive.

Vor etwa einem Jahr erschien mit *Guild 01* ein wahrlich einzigartiges 3DS-Spiel in Japan. Es vereinte vier Gaming-Experimente berühmter Entwickler auf einem Modul. Im Herbst erschien es dann auch bei uns – allerdings Stück für Stück als Download. Der Nachfolger *Guild 02* wurde nun für Japan angekündigt. Er wird gar nicht erst als Modul, sondern nur als eine Reihe von drei Download-Spielen erscheinen. Den Anfang macht *Monsters Come out on Friday*. In diesem angeblich herzergreifenden Drama erkundet ihr eine Kleinstadt, in der plötzlich Monster auftauchen. Uns macht der Titel besonders durch seinen malerischen Comiclook neugierig. Der nächste Titel kommt vom Studio des *Mega Man*-Designers Keiji Inafune. In *Insect Tank* steuert ihr einen mikroskopisch kleinen Panzer im Kampf gegen Ameisen und andere Krabbelwesen. Einen Mehrspielermodus für bis zu vier Hobby-Kammerjäger wird es ebenfalls geben. Das letzte Spiel der *Guild 02*-Reihe heißt *Spaceship Damrey* vom *Dragon Quest*-Progammierer Kazuya Asano. In diesem spannungsgeladenen Adventure erwacht ihr ohne Erinnerung an Bord eines notgelandeten Raumschiffs. Ihr müsst eure Umgebung erkunden und einen Ausweg finden. Mehr Details wollen die Macher nicht verraten, um den Spielern die Überraschung nicht zu verderben.

Wir sind gespannt, ob es *Spaceship Damrey* wirklich gelingt, Grusel zu erzeugen.

Das Adventure *Monsters Come out on Friday* entzückt schon jetzt mit seinem Look.

FIRE EMBLEM AWAKENING

3DS Wiederbeleben oder sterben lassen, das ist hier die Frage.

Unser Heft steht in diesem Monat ganz im Zeichen des neuesten Strategie-Abenteuers für den 3DS. Den ausführlichen Test und unser Retro-Special findet ihr in diesem Heft auf den Seiten 40–45 und 82 f., an dieser Stelle wollen wir nun kurz über die Einführung des sogenannten Casual Modus sprechen – der übrigens auch unter den Entwicklern des Spiels heiß und kontrovers diskutiert wurde. *Fire Emblem Awakening* erlaubt besiegten Einheiten erstmals, nach Kampfende zurück ins Team zu kommen, wohingegen im klassischen Modus ein Charakter für immer verloren war. Beim Beginnen eines neuen Spielstands könnt ihr euch sowohl für den Schwierigkeitsgrad als auch zwischen Classic- und Casual-Modus entscheiden. Letzterer ist vor allem ein Zugeständnis an Einsteiger in die Serie, die die herkömmliche „Permadeath"-Funktion vielleicht bisher abgeschreckt hat. In einem kürzlich veröffentlichten Interview kündigten die Chefs von Intelligent Systems an, dass der Casual-Modus wahrscheinlich auch in zukünftige *Fire Emblem*-Titel integriert werden wird.

Allzu viele Informationen zum genauen Spielverlauf und den Abenteuern, die euch in *HomeTown Story* erwarten, gibt es bislang leider noch nicht.

STEFFI MEINT: „Vorneweg: Ich als *Fire Emblem*-Veteran käme natürlich nie auf die Idee, den Casual-Modus zu verwenden. Durch *Fire Emblem 7* – das vom Schwierigkeitsgrad übrigens deutlich anspruchsvoller ist als *Awakening* – habe ich mich damals ja schließlich auch auf die klassische Variante durchgeboxt. Eine Wiederbelebung der Charaktere bricht meiner Meinung nach einfach eine der Traditionen, die *Fire Emblem* von anderen Spielen unterscheiden. Allerdings kenne ich einige Leute, die die Serie bisher tatsächlich aus genau diesem Grund gemieden haben und die sich über dieses Feature mit Sicherheit freuen werden. Jeder darf natürlich für sich selbst entscheiden, wie er spielen wird, mir persönlich jedoch würde der Casual-Modus einfach das typische *Fire Emblem*-Spielerlebnis rauben."

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

DOWNLOAD-GAMES LEGEN STARK ZU

Als Download angebotene Games, beispielsweise über Nintendos e-Shop, werden immer populärer: Aktuell erhöht sich die Anzahl der verkauften Download-Spiele und DLC-Zusatzpakete mit jedem Jahr um knapp 33 %. Der Umsatz bei datenträgerbasierten Games (sowohl neuen als auch gebrauchten Titeln) fällt dagegen im zweistelligen Prozentbereich ab. Bereits im Jahr 2012 gaben deutsche Spieler für rein digitale Spielinhalte plattformübergreifend knapp 1,1 Milliarden Euro aus.

DIE Wii U DRÜCKT AUFS GASPEDAL

Ein Ärgernis für viele Wii-U-Besitzer: Nintendos Flaggschiff-Konsole genehmigt sich während des Manövrierens durch ihre Menüs ausgesprochen viel Zeit und strapaziert dabei gehörig die Geduld der Spieler. Mit den nächsten Firmware-Updates will Nintendo hier Abhilfe schaffen – der erste Geschwindigkeitsboost ist noch für Ende April geplant. Ein exakter Termin für den Release stand zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe der N-ZONE noch nicht fest. Dafür zeigte Nintendo bereits ein Video mit einer upgedateten Wii U im Einsatz, deren Menüführung deutlich schneller vonstattenging.

KICKSTARTER-GAMES AUF Wii U

Gute Nachrichten gibt es von der Crowdfunding-Webseite Kickstarter, wo sich derzeit mehrere Projekte in Richtung Wii U bewegen. Das Poker-Rollenspiel *Lords of New York* zum Beispiel hat Anfang April eine Version für Nintendos Konsole angekündigt, dasselbe gilt für den putzigen 8-Bit-Plattformer *Shovel Knight* – dieser bekommt obendrein eine 3DS-Version spendiert. Der vielleicht interessanteste Neuzugang hört auf den Namen *The Big Blue*. Dabei handelt es sich um einen geistigen Nachfolger des Sega-Klassikers *Ecco the Dolphin*, dessen ehemaliges Programmiererteam nun auch für *The Big Blue* verantwortlich ist.

DISNEY MACHT LUCASARTS DICHT

Schluss, aus, vorbei: Nach einer fast 30-jährigen Geschichte muss die legendäre Softwareschmiede ihre Pforten schließen. „Nach Überprüfung unserer Position auf dem Spielemarkt haben wir uns entschieden, LucasArts von einem internen Entwicklerstudio in ein Lizenzierungsmodell umzuwandeln …“, heißt es in einem Statement des Mutterkonzerns LucasFilm. LucasArts erarbeitete sich während der 90er mit Adventures wie *Maniac Mansion* oder der *Monkey Island*-Reihe einen Kultstatus, konnte an diese Erfolge aber nie wirklich anknüpfen. Die Entwicklung der Spiele *Star Wars 1313* und *First Assault* wird ebenfalls eingestellt.

THQ-PLEITE NOCH NICHT AUSGESTANDEN

Die Insolvenz THQs zieht immer noch Kreise – das jüngste Opfer der Firmenpleite ist die Download-Version von *Darksiders 2*. Die ist mit Erscheinen dieser Ausgabe der N-ZONE bereits aus Nintendos eShop entfernt worden und kann dort ab sofort nicht mehr erworben werden. Besitzer von *Darksiders 2*, die das Spiel im eShop bereits für die Wii U gekauft haben, dürfen den Titel bei Bedarf aber weiterhin neu herunterladen. Gegenwärtig bemüht sich die Frankfurter Softwareschmiede Crytek (Entwickler der beliebten *Crysis*-Serie) darum, die *Darksiders*-Lizenz zu akquirieren und die Serie danach eventuell fortzusetzen.

Über einen Nachfolger von John Riccitiello denken die EA-Chefs gerade fieberhaft nach.

John Riccitiello tritt ab

Biz **Electronic Arts entlässt seinen CEO**

Eine Ära geht zu Ende: Nach knapp sechs Jahren räumt John Riccitiello seinen Schreibtisch bei EA. Das rein wirtschaftliche Urteil fällt eher negativ aus. In vier von fünf Geschäftsjahren schrieb EA rote Zahlen und muss einen Kapitalverlust von gut 2,4 Milliarden Euro hinnehmen. Ein Umstand, der sicher mit dem versuchten Imagewandel in Verbindung zu bringen ist. Mit Titeln wie *Mirror's Edge* oder *Bloom Box* gelang es EA nur selten, sich als innovativ und weniger träge darzustellen. Jedoch machte EA auch vermehrt mit negativen Schlagzeilen durch Online-Pässe, DRM und gescheiterte Projekte wie *The Old Republic* von sich reden. Auch das Ausschlachten älterer Serien wie *Command & Conquer*, die nun als F2P-Modelle ihr Dasein fristen, kam bei vielen Fans nicht gut an. Die positive Gegenseite: Technisch ist EA für die kommende Generation dank Frostbite-2-Engine gut gerüstet, auch die finanziell starken Marken *FIFA* und *Madden* schlagen sich am Markt immer noch mehr als hervorragend.

Square Enix bald pleite?

Biz **Verlust fällt höher aus als erwartet**

Nicht nur EA ist auf der Suche nach einem neuen Chef, auch Square Enix hat mit Yosuke Matsuda einen neuen Firmenpräsidenten gefunden, nachdem sein Vorgänger Yoichi Wada nach dem schlechten Ergebnis des Geschäftsjahres 2012 zurückgetreten ist. Anstatt der umgerechnet 29 Millionen Euro muss Square Enix mehr als das Dreifache, 107 Millionen Euro, an Gewinn einbüßen. Verantwortlich gemacht wird das schleppende Geschäft auf dem europäischen und amerikanischen Markt.

SEGA-KLASSIKER FÜR DEN 3DS

3DS Ein Fest für Nostalgiker. Neben Capcom kündigte auch Sega coole Retro-Remakes an.

Mit *Super Hang-On* dürfen japanische Spieler seit Kurzem ein weiteres Retro-Remake eines Arcade-Klassikers auf ihren 3D-Handheld herunterladen. Zuvor wurde bereits die 3D-Balleraction *Space Harrier* für den 3DS veröffentlicht – derzeit leider ebenfalls nur in Fernost. Beide Spiele sind erfolgreiche Automaten- beziehungsweise Mega-Drive-Klassiker und waren in den 80er- und frühen 90er-Jahren bei der Zocker-Gemeinde richtig populär. Die Neuauflagen wurden mit einem Schwerpunkt auf die plastische Darstellung auf dem Breitbildschirm des 3DS optimiert, sehen ihren Spielhallen-Vorbildern aber ansonsten recht ähnlich. Dafür wurde bei der Steuerung noch etwas nachgelegt: Es kommen etwa die Gyro-Sensoren des 3DS zum Einsatz, sodass ihr eure Spielfigur oder auch euer Moped durch Bewegungen des Handhelds lenken könnt. Bleibt nur zu hoffen, dass Sega auch weiterhin alte Meisterwerke an die technischen Eigenschaften des 3DS anpasst und neu auflegt! Wir hoffen auf die auch heute noch wunderbar spielbaren Sega-Klassiker, wie etwa die stylishe 80er-Jahre-Raserei *Outrun*, *ToeJam & Earl*, die *Golden Axe*- und *Streets of Rage*-Reihe – und natürlich auch darauf, dass alle Games letztendlich hierzulande veröffentlicht werden. Es wäre schade, wenn sich nur japanische Zocker darauf freuen dürften.

Super Hang-On erschien bereits 1987 und wurde seitdem auf viele weitere Systeme portiert. Auch eine Virtual-Console-Version für Wii ist bereits erschienen.

Space Harrier besitzt von allen Sega-Spielen den wahrscheinlich höchsten Wiedererkennungswert. Damals wirkte die Sprite-gestützte 3D-Grafik richtig spektakulär.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Warner Interactive arbeitet mit Hochdruck an einem neuen Batman-Arkham-Titel. Das hat John K. Martin, Chief Financial Officer und Chief Administrative Officer von Time Warner, während eines internen Telefongesprächs ausgeplaudert. Nahezu zeitgleich wurden 15 neue Webdomains registriert – sie enthalten die Begriffe „Batman Arkham Universe", „Batman Arkham Begins", „Batman Arkham Legends" und „Batman Arkham Origin". Ob tatsächlich Warner Bros. die genannten Domains registriert hat, ist nicht bekannt. Der neue Batman-Titel wird wohl erneut auf der Unreal Engine 3 laufen. Ein Mitarbeiter des in Shanghai beheimateten Studios Virtuos gab dies durch eine Eintragung in seinem LinkedIn-Lebenslauf kürzlich bekannt. Da sich Batman: Arkham City als Armored Edition auf der Wii U gut geschlagen hat, könnte der neue Titel auch für Nintendos Konsole erscheinen.

Eigentlich ist das Software-Studio Grasshopper Manufacture ja noch mit der Entwicklung von Killer is Dead beschäftigt, trotzdem haben die Polygon-Dompteure offenbar schon ein neues Projekt in der Pipeline: In einem Interview mit Famitsu rückte Grasshopper-Chef und Kult-Entwickler Suda51 ein Konzept-Artwork raus, das eine Szene aus einem möglichen No More Heroes 3 zeigen könnte!

SHIN MEGAMI TENSEI 4

3DS Die in Japan recht beliebte RPG-Reihe wird auf dem 3DS fortgeführt!

Der eigenwillige Stil des Haupt-Artworks macht es bereits klar. S*hin Megami Tensei 4* ist ein recht düsterer, recht erwachsener Vertreter des Rollenspiel-Genres.

Die Spielereihe mag bei uns nicht die bekannteste sein, in Japan allerdings schätzen die Zocker die düsteren Rollenspiel-Abenteuer und eigenwilligen Kreaturen von *Shin Megami Tensei*. Kein Wunder, dass ausgerechnet diese Reihe für ein Crossover mit *Fire Emblem* ausgewählt wurde. Das ist allerdings noch in weiter Ferne. Viel näher steht der Japan- und US-Release von *Shin Megami Tensei 4*. Im Sommer wird das RPG in beiden Regionen erscheinen – ein Europa-Release dürfte nicht lange auf sich warten lassen. Vom Spiel könnt ihr eine gewohnt düstere Stimmung, spannende Kämpfe mit dem im dritten Serienteil etablierten „Turn Press"-Rundensystem sowie einen gewissen *Pokémon*-Faktor erwarten. Im Spiel sammelt ihr immer mehr Dämonen an, die ihr trainieren und für euch kämpfen lassen könnt. Ungefähr 400 Kreaturen sind im Spiel enthalten – mehr als jemals zuvor. Als erster Teil der Reihe wird *Shin Megami Tensei 4* außerdem über eine Sprachausgabe verfügen. Neue Design-Leiter für Sound und Grafik dürften außerdem dafür sorgen, dass sich der Titel merklich von seinen Vorgängern abheben wird. Wir freuen uns, dass der 3DS als Plattform für einen vollwertigen Nachfolger gewählt wurde – ein echter Ritterschlag!

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party", „Pferdehof", „Sport" und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

SUPER BLACKBASS 3D

Hierbei handelt es sich um eine Angelsimulation, in der ihr an verschiedenen Lokalitäten eure Rute auswerfen und Fische an Land ziehen könnt. Dabei hat jeder Kiemenatmer eine spezielle Vorliebe in Sachen Köder. Auch Tages- und Jahreszeiten haben eine Auswirkung darauf, wie und wo ihr welche Fische finden könnt. Ihr angelt, indem ihr den 3DS ruckartig nach vorne kippt und zum Einholen den A-Kopf benutzt. Hat ein Fisch angebissen, müsst ihr ihn durch Neigen des 3DS erschöpfen, damit ihr ihn besser einholen könnt. Ihr könnt zwischen freiem Fischen und der Teilnahme an Wettbewerben wählen, in denen ihr innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Fischarten fangen müsst. Charaktermodelle und Animationen wirken fast schon steinzeitlich und weder die Steuerung noch die Fischerei oder die Grammatik der Texte sind das Gelbe vom Ei. Vom ultimativen Angelerlebnis auf dem 3DS kann man wirklich nicht reden – zumal der 3D-Effekt kaum vorhanden ist. Das Spiel ist leider genauso einschläfernd und öde, wie es sich anhört.

Ihr könnt euch eure Angelplätze aussuchen. Links seht ihr, wo sich welche Fische befinden, und auf dem unteren Bildschirm wird das Angeln erklärt.

Durch geschicktes Bewegen des Köders zieht ihr die Aufmerksamkeit des Fisches auf euch. Jetzt muss er nur noch zuschnappen.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** Nicht bekannt/2013

Wii U	Super Mario	Nicht bekannt	Jump & Run
Wii U	Mario Kart	Nicht bekannt	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	Nicht bekannt	Sport
3DS	Mario vs. Donkey Kong	2. Quartal 2013	Geschicklichkeit
3DS	Mario & Luigi: Dream Team	Sommer 2013	Rollenspiel

Wenig Bewegung an der Spitze: Nachdem Nintendo zuletzt eine Reihe neuer Spitze mit Mario präsentiert hat, scheint die Spitzenposition in unseren Most-Wanted-Charts vorerst gesichert zu sein – und das mit deutlichem Vorsprung. Neuigkeiten zu den *Mario*-Games gibt's aktuell leider keine, voraussichtlich wird sich hier etwas mit dem nächsten Nintendo-Direct-Video oder allerspätestens zur E3-Messe im Juni etwas tun! Grund zu klagen besteht für Mario-Fans derzeit absolut nicht!

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD (Wii U)

Das N-ZONE-Team ist sich einig: Für Sebastian, Marco, Benni und Tom ist ein neues *Zelda* das Spiel, wonach sie sich am meisten sehnen – auch wenn es „nur" ein Remake ist!

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Herbst 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 ASSASSIN'S CREED 4 (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** April 2013

Hersteller: Ubisoft **Entwickler:** Ubisoft **Genre:** Action

3 WATCH DOGS (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 4. Quartal 2013

Hersteller: Ubisoft **Entwickler:** Ubisoft **Genre:** Rollenspiel

4 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2013

Hersteller: Square Enix **Entwickler:** Eidos Montreal **Genre:** Action

5 POKÉMON X UND Y (3DS)

↓

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** Oktober 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** GameFreak **Genre:** Rollenspiel

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

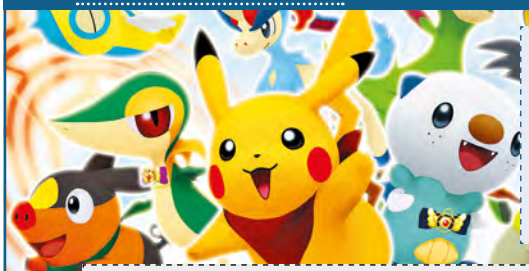
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2013/Nicht bekannt

Wir haben gehofft, bereits zur GDC-Messe Ende März in San Francisco Neues zu dem HD-Remake des GameCube-*Zelda* zu erfahren, doch hielt sich Nintendo dort eher bedeckt, was seine großen Marken anbelangt. Nichtsdestotrotz behauptet Link in diesem Monat wieder den zweiten Platz!

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	Herbst 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 POKÉMON

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013



In den letzten Wochen war es eher ruhig um Nintendos-Sammelmonster-Sippe, lediglich ein paar neue Infos zum Wii-U-*Pokémon* wurden bekannt gegeben, die wir euch in nur wenigen Seiten als Vorschaubericht servieren. Bon Appetit!

3DS	Pokémon X und Y	Herbst 2013	Rollenspiel
3DS	Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendl.	17. Mai 2013	Action-Adventure
Wii U	Pokémon Scramble U	Frühjahr 2013	Action

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 LUIGI

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013

Wii U	New Super Luigi U	Sommer 2013	Jump & Run
3DS	Mario & Luigi: Dream Team	Sommer 2013	Rollenspiel

Mittlerweile ist *Luigi's Mansion 2* für den 3DS erschienen und kommt bei den Spielern hervorragend an. Das gilt wohl insgesamt für den grünen Mario-Bruder, denn auch die weiteren angekündigten Games sind bei unseren Lesern sehr begehrt, auch wenn es dazu keine Neuigkeiten zu verkünden gibt.

5 FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 12 April 2013

Die Leser der N-ZONE sind heiß auf das neue *Fire Emblem* für den 3DS! Kurz vor dem Release macht der Ableger der alteingesessenen Nintendo-Reihe in unseren Most-Wanted-Charts noch einen beachtlichen Sprung nach oben – wir liefern euch jetzt schon den XXL-Test ab Seite 40.

6 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 24. Mai 2013

Der Nintendo-Affe erfreut sich großer Beliebtheit und schiebt sich sogar in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts an den Pikmin vorbei. Während Donkeys 3DS-Auftritt schon im Mai ansteht, war's in der letzten Zeit recht still um die Wii-U-*Pikmin*. Wir hoffen, dass das nichts Negatives zu bedeuten hat ...

7 PIKMIN 3 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2. Quartal 2013

8 ANIMAL CROSSING (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 14. Juni 2013

9 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2013

10 WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 4. Quartal 2013

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Action-Adventure Es geht weiter: Im nächsten Kapitel von Ubisofts erfolgreicher Assassinen-Saga macht ihr als Meister-Pirat Edward Kenway die karibischen Gewässer unsicher.

Der Ausflug in die Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges ist noch gar nicht so lange her, da wird schon der Schleier um das nächste Assassinen-Abenteuer gelüftet. An *Assassin's Creed 4: Black Flag* wird bereits seit zwei Jahren gearbeitet. Die Hauptverantwortung der Entwicklung liegt dabei beim größten Studio des französischen Spieleherstellers in Montreal und unterstützt werden die Kanadier von ihren Kollegen aus Annecy, Bukarest, Kiew, Quebec, Singapur und Sofia. Es steckt also eine Menge Manpower in *Assassin's Creed 4*, was angesichts des angepeilten Erscheinungstermins (geplant ist der 31. Oktober 2013) aber auch nachvollziehbar ist. Schließlich will Ubisoft exakt ein Jahr nach dem Erscheinen des dritten Hauptspiels das nächste vollwertige Kapitel mit komplett neuem Hauptcharakter und frischer Spielumgebung abliefern.

Es bleibt in der Familie

In *Assassin's Creed 4: Black Flag* schlüpft ihr in die Rolle von Edward Kenway, seines Zeichens Assassine und Pirat. Die Namensverwandtschaft zu Connor Kenway, den wir ja noch als Protagonist aus Teil 3 in guter Erinnerung haben, kommt nicht von ungefähr. Edward ist Connors Großvater und der erste Kenway, der ein Mitglied des Assassinen-Ordens wurde. In England geboren, ging er 1712 gemeinsam mit Benjamin Hornigold zur See und erkundete für knapp sechs Monate die Gewässer um Jamaika. 1713 fand die ehrliche Seemannsarbeit jedoch ein plötzliches Ende, als das Friedensabkommen von Utrecht unterzeichnet und somit der Spanische Erbfolgekrieg beendet wurde. Die meisten Seefahrer wandten sich der Piraterie zu und machten fortan die Weltmeere unsicher. Auch für Edward Kenway schien das die einzig logische Konsequenz zu sein, um nicht den Langeweile-Tod zu sterben. Die Ereignisse in *Black Flag* beginnen in 1715 und umspannen laut Entwickler ungefähr ein Jahrzehnt. Zu diesem Zeitpunkt ist Edward bereits

Mithilfe einer verbesserten Grafik-Engine soll das karibische Flair der Spielwelt des vierten *Assassin's Creed* perfekt umgesetzt werden.

Legenden inklusive: Der aus vielen Erzählungen und Filmen bekannte Piraten-Kapitän Blackbeard ist der Mentor der Hauptspielfigur Edward.

Auch unter Wasser warten diverse Schätze. Edward muss nur wissen, wo sie liegen.

Edward ist nicht nur ein gerissener Pirat, er kommt auch gut bei Frauen an.

seit zwei Jahren als Pirat unterwegs. Wie genau er jedoch zum Assassinen wird, wollte Creative Director Jean Guesdon nicht verraten. Allerdings macht Edward aufgrund seines Charakters als Killer des geheimen Ordens eine gute Figur – so viel ist sicher. Der Brite gilt als besonders ehrgeizig, gerissen, egoistisch und skrupellos. Über die Story an sich ist ebenfalls noch nicht viel bekannt.

Rau ist das Piraten-Leben

Black Flag soll ein waschechtes Open-World-Spiel werden. Mit der Jackdaw, so der Name von Edwards Piratenschiff, könnt ihr euch frei bewegen. So sollt ihr auf hoher See mit einem Fernglas zu jedem Zeitpunkt ein beliebiges Ziel ausmachen und ansteuern können. Verspürt ihr einen unstillbaren Forscherdrang, könnt ihr einfach irgendwo mit einem Beiboot an Land gehen und euch auf Schatzsuche begeben – ohne lästige Ladebildschirme, nebenbei bemerkt. Maya-Ruinen und viele andere wilde Dschungel-Settings sind für solche Expedi-

INTERVIEW MIT JEAN GUESDON

Während einer Präsentation in Düsseldorf konnte ein Kollege unseres Schwestermagazins PC Games mit Jean Guesdon, dem verantwortlichen Creative Director von *Assassin's Creed IV: Black Flag*, ein kurzes Interview führen. Wir haben für euch die interessantesten Fragen und Antworten zusammengestellt.

N-ZONE: Ihr habt euch für *Black Flag* viele neue und interessante Features ausgedacht. Wie sieht es aber mit dem klassischen Assassinen-Gameplay aus? Wie viel ist davon noch vorhanden?
Guesdon: *Black Flag* besitzt viele klassische Momente. Es ist nicht nur ein Seefahrerspiel mit Schiffsgefechten – klar, das Schiff und die Schlachten sind wichtige Elemente, aber in der Hauptstory ist der Spieler zu gut 60 Prozent an Land unterwegs und dort erlebt man ganz typisches Assassinenfeeling, wenn man seine Missionen erfüllt. Wir versuchen sogar, klassische Elemente wie Klettern in die Schiffsmissionen zu integrieren. Wenn zum Beispiel zwei Schiffe nebeneinander navigieren, ist das eine echte 3D-Levelarchitektur, sprich: Man kann seine Assassinenfähigkeiten einsetzen, etwa den Mast hochklettern, um sich zum gegnerischen Schiff hinüberzuschwingen, oder zum Gegner schwimmen, den Schiffsrumpf hochklettern, ganz wie man will. Wir sehen *Black Flag* als spielerische Erweiterung für die bestehende *Assassin's Creed*-Reihe.

N-ZONE: Was passiert eigentlich, wenn während eines Angriffs auf ein feindliches Schiff – speziell beim Entern – die Verluste auf eigener Seite zu hoch sind?
Guesdon: In der Tat sind die Ressourcen beim Entern begrenzt, sprich: Im schlimmsten Fall sinkt die Jackdaw und Edwards Animus-Erinnerung wird desynchronisiert. Das bedeutet, man muss beim letzten Checkpunkt wieder ins Spiel einsteigen. Ein gerade laufender Entervorgang lässt sich aber auch abbrechen und man kann versuchen zu fliehen. Entstandene Schäden am Schiff und Verluste bei der Crew lassen sich im nächsten Hafen beheben.

N-ZONE: Die Crew der Jackdaw und das Schiff selbst spielen eine wichtige Rolle im Spiel. Besitzen die Seeleute unterschiedliche Fähigkeiten oder sind sie sogar auf bestimmte Dinge, etwa den Umgang mit den Bordkanonen oder das Entern, spezialisiert?
Guesdon: Nein, Skills besitzen die Crew-Mitglieder nicht. Man kann aber mit der Jackdaw selber bestimmte Aktivitäten durchführen. Trotzdem ist die Crew immens wichtig, um später im Spiel das volle Potenzial der Jackdaw ausnutzen zu können. In *Black Flag* heuert man die Mannschaftsmitglieder an, gibt dafür Geld aus oder spendiert ihnen eine Portion Rum. Im Kampf setzt man Edwards Assassinenfähigkeiten ein, um die Mannschaft zu beschützen. Denn die Figuren sind nicht unsterblich, man muss also mit Verlusten rechnen, wenn man untätig bleibt.

N-ZONE: Wie ist das Verhalten der Gegner im Spiel gesteuert und wie reagieren sie auf den Spieler?
Guesdon: In den fest eingebundenen Missionen arbeiten wir mit Skripts, doch wenn man die Welt frei erkundet, reagieren die Parteien per eigener KI auf das Spielerverhalten. Wer beispielsweise intensiv plündert, wird zum Gejagten auf See.

Ordentlich auf die Zwölf: Beim Entern gegnerischer Schiffe zeigt Edward Kenway seine ausgezeichneten Kampffähigkeiten.

In den Hafenstädten kommt es unweigerlich zum Kampf mit Soldaten – für den flinken und ausgefuchsten Edward ist dies aber kein Problem.

EIN PARADIES FÜR PIRATEN

In *Assassin's Creed 4: Black Flag* besteht euer Spielplatz aus den karibischen Gewässern anno 1715, dem sogenannten „Goldenen Zeitalter der Piraterie"! Und an Abwechslung mangelt es dem Südseeparadies auf keinen Fall.

DIE SPIELWELT

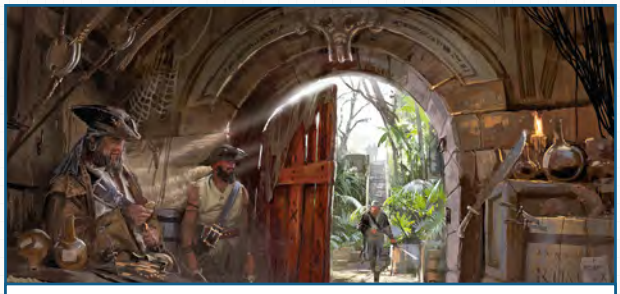
Auf dieser Karte könnt ihr euch ein Bild davon machen, wo euch das kommende Abenteuer hinführen wird. Neben diversen Inseln und Ländern wie Kuba, Jamaika, den Bahamas, den Kaimaninseln oder Florida macht ihr auch die Seewege des Golfs von Mexiko oder des atlantischen Ozeans unsicher.

HAFENSTÄDTE

Circa 50 verschiedene Orte sollt ihr bereisen können. Dreh- und Angelpunkt sind Hafenstädte, etwa Havanna, Nassau oder Kingston, wo ihr nicht nur wichtige Story-Missionen, sondern auch diverse Bonus-Missionen erledigen könnt. Ein besonderes Merkmal der *Assassin's Creed*-Reihe ist die akkurate Nachbildung historischer Gebäude, wie beispielsweise der Kathedrale San Cristóbal.

INSELPARADIESE

Da *Black Flag* eine komplett offene Spielwelt bietet, könnt ihr euch mit dem Fernglas jederzeit eine kleine Landmasse für einen Zwischenstopp aussuchen. Vielleicht findet ihr dort versteckte Schätze oder geheime Piratenverstecke.



TAVERNEN

Die zahlreichen Hafenstädte bieten nicht nur viel Raum zum Sightseeing, sondern auch zwielichtige Tavernen. Dort könnt ihr euch nicht nur hin und wieder eine Buddel Rum reinkippen, sondern auch eure Crew anheuern. Im Hinblick auf die immer schwerer werdenden Seegefechte ein absolutes Muss.

***Black Flag* wird auch für die nächste Xbox- und PlayStation-Generation kommen.**

tionen quasi prädestiniert. Aber auch auf offener See besteht die Option, euch als Entdecker zu verdingen. So soll es möglich sein, an bestimmten Stellen zu tauchen und versunkene Reichtümer zu bergen. Wer es etwas belebter mag, steuert eine von insgesamt drei großen Handelsmetropolen an. Ihr habt die Wahl zwischen Nassau auf den Bahamas, Havanna auf Kuba und Kingston auf Jamaika. In diesen belebten Hafenstädten spielt sich auch ein Großteil der Story-Missionen ab. Wie man es von der *Assassin's Creed*-Reihe gewohnt ist, bewegt man sich durch akribisch nachgebildete Straßenzüge und klettert an aufwendig gestalteten Gebäuden herum. Abseits dieser Ballungszentren könnt ihr auch diversen Fischerdörfern, Plantagen oder schwer bewachten Forts einen Besuch abstatten. Es gibt also viel zu entdecken. Das Kampfsystem wurde weitgehend aus Teil 3 übernommen. Edward kann es, genau wie seine Assassinen-Kollegen, mit mehreren Feinden gleichzeitig aufnehmen. Neben den obligatorischen Handgelenksklingen greift der Assassine auf mehrere Pistolen und zwei Schwerter sowie zahlreiche weitere Hieb- und Stichwaffen zurück. Ein Blasrohr für lautlose Attentate aus der Distanz rundet das Handwerkszeug gelungen ab. So weit hört sich das alles bislang nach gewohnter Kost an.

Der Schrecken der sieben Weltmeere

Black Flag hebt sich im Vergleich zu anderen Teilen der Serie zum einen durch die sehr gelungen umgesetzte Piraten-Szenerie und zum anderen durch das deutlich ausgebaute Seefahrer-Gameplay, das uns ebenfalls aus Teil 3 noch bekannt vorkommt, ab. Wie bereits geschildert, könnt ihr auf offener See jeden beliebigen Punkt ansteuern. Was dem Ganzen aber eine spannende Würze verleiht, ist die Möglichkeit, andere Schiffe anzugreifen und sich deren Ladung unter den Nagel zu reißen. Ihr trefft in regelmäßigen Abständen auf spanische, französische, britische oder portugiesische Handelsschiffe oder gar ganze Flotten und könnt dann entscheiden, ob ihr auf Konfrontationskurs geht oder nicht. Jedes Schiff, dessen Kapitän und seine Besatzung reagieren ganz in-

Mit Köpfchen statt mit der Brechstange: Genaues Beobachten ist nach wie vor essenziell für das erfolgreiche Erledigen von Aufträgen.

dividuell auf euch. Sondiert vorher mit dem Fernglas die Lage und erfahrt so beispielsweise interessante Details über die Bewaffnung, Besatzungsstärke und die Ladung, um euren Angriff perfekt zu planen. Während dieser Kampfhandlungen stehen euch mehrere Vorgehensweisen zur Verfügung. So könnt ihr euer auserkorenes Opfer bereits aus der Distanz unter Beschuss nehmen oder ihr sucht die brutale Konfrontation Seite an Seite. In diesem Fall habt ihr die Möglichkeit, das gegnerische Schiff waghalsig zu entern und den offenen Kampf zu suchen, oder ihr schleicht euch von Bord und fallt den Gegnern in den Rücken. Auf jeden Fall könnt ihr solche Manöver nicht alleine durchführen, weshalb eine verlässliche Mannschaft ein absolutes Muss ist. Diese könnt ihr in diversen finsteren Tavernen anheuern. Ob es allerdings damit bereits getan ist oder ob ihr eure Crew für ihre Dienste entlohnen und/oder etwa mit Rum und Weibern bei Laune halten müsst, wird sich noch zeigen. Auch müsst ihr die Jackdaw immer schön pflegen und in Schuss halten, schließlich ist das Schiff nicht nur Transportmittel, sondern auch Waffe und gleichzeitig eure Lebensversicherung. Je nachdem, wie der Angriff auf hoher See verlaufen ist, müsst ihr den geschundenen Kahn reparieren. Habt ihr das nötige Kleingeld parat, könnt ihr euer Schiff aber auch aufmotzen und mit mehr Kanonen, besseren Segeln oder mit einem verstärkten Rumpf versehen.

Im karibischen Dschungel trifft Edward auch auf wilde Tiere. Vorsicht ist hier also jederzeit geboten.

Geschichte zum Selberspielen

Eines der Merkmale der *Assassin's Creed*-Reihe war bislang die Einbindung von historischen Ereignissen. In dieser Hinsicht soll auch *Black Flag* keine Ausnahme machen. So soll es zum Beispiel im Rahmen einer Mission um die versunkene spanische Armada gehen. Des Weiteren seid ihr sogar dabei, wenn der berüchtigte Pirat Bartholomew Roberts seinen tollkühnen Angriff auf 42 portugiesische Handelsschiffe im Jahre 1720 startet. Während einer anderen Mission strandet ihr gemeinsam mit Charles Vane auf einer einsamen Insel und versucht, von dort wieder zu entkommen. Ebenfalls spektakulär hört sich die Flucht aus Nassau, dem Piratenstützpunkt auf den Bahamas, an, während die Stadt von feindlichen Streitmächten unter Beschuss genommen wird. Aber auch diverse geschichtsträchtige Personen aus dieser Zeit geben sich in *Assassin's Creed 4* ein Stelldichein. So macht ihr nicht nur die Bekanntschaft mit Mr. Vane, sondern trefft sogar auf den sagenumwobenen Piraten-Kapitän Blackbeard, der die Rolle des Mentors von Edward Kenway bekleidet.

Das neue Setting und die edle Optik des neuesten Ablegers der Erfolgsreihe wirken auf jeden Fall sehr ansprechend, beim Gameplay lässt Ubisoft sicher auch nichts anbrennen. Mit *Black Flag* erwartet uns im Herbst voraussichtlich ein neues Highlight für die Wii U, das wie der Vorgänger hoffentlich die Besonderheiten der neuen Nintendo-Konsole wieder sinnvoll nutzt.

Udo Crnjak

Ihr sollt sogar auf Walfang gehen können. Tierschützer protestierten bereits gegen dieses Feature.

MEINUNG
Udo Crnjak

„Der vierte Teil der Reihe hat eine Menge Potenzial und sieht jetzt schon klasse aus!"

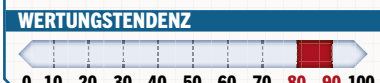
Auch wenn sich die Entwickler noch nicht in jedem Bereich in die Karten schauen lassen, machen die bislang greifbaren Informationen zu *Assassin's Creed IV: Black Flag* absolut Lust auf mehr. Das Piraten-Setting verspricht nicht nur in spielerischer Hinsicht schön abwechslungsreich zu werden, auch was die optische Präsentation angeht, bietet die Karibik mit ihren vielen kleinen Inselchen und den drei Hafenmetropolen viele traumhafte Bilder. Und betrachtet man die Masse an Geschichten und Sagen zum „Goldenen Zeitalter der Piraterie", so haben die Entwickler einiges an Stoff, um viele spannende Geschichten zu erzählen.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Studios
Alternative: Assassin's Creed III
Termin: 31. Oktober 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Hersteller Ubisoft und entsprechen qualitativ dem, was wir bislang von dem Spiel sehen konnten.

WERTUNGSTENDENZ



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

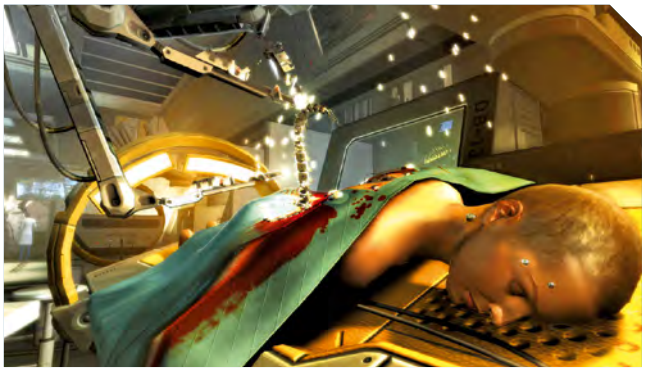
Action So muss eine Spieleportierung aussehen: Die Wii-U-Fassung des erfolgreichen Cyberpunk-Abenteuers von Square Enix trumpft mit coolen Zusatzfeatures auf!

Stellt euch eine düstere Science-Fiction-Zukunft vor, in der mächtige Konzerne versuchen, Menschen mit Cyborg-Implantaten, sogenannten Augmentierungen, für ihre Zwecke auszustatten. Etwa um unbesiegbare Soldaten zu erschaffen und um Macht zu demonstrieren. Dieses Unterfangen geht nicht ohne Widerstand seitens Politik, Wissenschaft und Bevölkerung vonstatten, es kriselt in der Welt. Mittendrin in dieser explosiven Gesellschaftslage schlüpft ihr in die Rolle von Adam Jensen, einem augmentierten Sicherheitschef und Ex-Polizisten. Jensen steht im Dienst des mächtigen Implantat-Konzerns Sarif Industries und gerät nach und nach in eine spannende Verschwörungsgeschichte, die ihn in verschiedene Metropolen wie etwa Schanghai und Detroit führt.

Genieß' die Freiheit

Deus Ex: Human Revolution lässt sich wie ein klassischer Ego-Shooter spielen, bietet aber auch viele Rollenspielinhalte und alternative Spielstile. So stattet Ihr Adam Jensen nach und nach mit Implantaten aus. Dabei habt ihr die Wahl, wie ihr ihn weiterentwickeln wollt. Verpasst ihm Supermuskeln, um damit Betonwände zu durchschlagen, rüstet ihn mit Sozialkomponenten aus, um damit NPCs per Dialog zu manipulieren oder entwickelt Jensens Waffenfähigkeiten weiter, ganz wie ihr wollt. Obendrein habt ihr Zugriff auf Tarn- und Computer-

In dem futuristischen Action-Spiel dürft ihr euch mit einem umfangreichen Waffenarsenal gegen eure Widersacher zur Wehr setzen.



Mit Implantaten – sogenannten Augmentierungen – schaffen mächtige Konzerne „Supermenschen", was für einen moralischen Zwiespalt sorgt, in dem ihr steckt.

SINNVOLLER EINSATZ DES TOUCHPADS

In *Deus Ex: Human Revolution* greift ihr auf allerlei Menüs zu und absolviert Mini-Games wie etwa das Hacken von elektronischen Schlössern. All diese Elemente lassen sich bequem auf dem Touchpad eures Controllers bedienen.

Die optionale Menü-Ansicht auf dem Tablet-Controller sorgt für ein realistisches Spielerlebnis. Denn wenn ihr beispielsweise das Codeschloss einer verschlossenen Tür knacken wollt, geschieht das auf dem Display des Controllers, der dann eben nur das Codefeld zeigt, während ihr euch auf dem Fernsehbildschirm ganz normal im Level umschauen könnt. So werdet ihr beispielsweise nicht hinterrücks von herannahenden Wachen überrascht, nur weil ihr gerade ein Codeschloss knackt. Auch die Radarkarte lässt sich auf dem Controller-Display nützlich einsetzen. So könnt ihr mit dem Stylus auf der Karte Einzeichnungen machen, um Orte zu markieren. Notizen und Screenshots könnt ihr per Tastendruck auch einfach an die Community ins Miiverse übertragen.

hack-Fähigkeiten. Damit eröffnet euch *Human Revolution* ein völlig freies Spielgefühl in einer detaillierten Spielumgebung.

Komplett überarbeitet

Für die Wii-U-Version haben die Entwickler die Grafik des Spiels aufgemöbelt. Der auf den anderen Plattformen übertriebene Goldfilter ist einem realistischeren Farbbild gewichen, außerdem wurden viele Shader und die Beleuchtung im Spiel verbessert. Besonders stolz sind die Entwickler aber auf die überarbeitete Steuerung. Auf PC, PlayStation oder Xbox 360 musste man damit leben, dass die verschiedenen Menüs wie etwa das Inventar, die Karte oder die Übersicht der Implantate einen Großteil des Bildschirms einnahmen. Im *Director's Cut* für die Wii U geht das auch anders (siehe Kasten). Ebenfalls neu im *Director's Cut* sind Detail-Anzeigen über anvisierten Gegnern. Damit erhaltet ihr Hinweise zur Stärke und Ausrüstung eures Zieles. Wenn ihr Gegenstände auswählt, erscheint im Controller-Display sofort ein passendes Informationsfenster. Das umständliche Aufrufen der entsprechenden Menüs im Spiel entfällt damit. Auch die Verwaltung eures Charakters und dessen Inventar lassen sich bequem per Stylus auf dem Controller-Display erledigen. Etwas umständlich dagegen fällt die überarbeitete Scharfschützen-Ansicht aus. Denn dabei müsst ihr auf dem Fernsehbildschirm erst euer Ziel auswählen und dann mithilfe des Controllerdisplays, das quasi das Zielfernrohr darstellt, genau zielen. Eine recht fummelige Angelegenheit, an die man sich erst gewöhnen muss.

Mehr Spielinhalte

Der große Kritikpunkt bei *Deus Ex: Human Revolution* bestand in den unausgewogenen Bosskämpfen, die leider nur für einen recht offensiven Spielstil ausgelegt waren. Wer lieber schleichend vorgehen wollte oder seinen Charakter eben nicht so offensiv entwickelt hatte, musste hier mit Frustmomenten rechnen. Eidos Montreal nahm sich die Kritik zu Herzen und hat alle Bosskämpfe neu designt. Das Ergebnis sind zusätzliche Levelabschnitte rund um einen Bosskampf herum, sodass ihr dabei entsprechende Ausrüstung für euren gewählten Spielstil finden oder eben einfach deutlich taktischer vorgehen könnt als in der Originalfassung. Im *Director's Cut* sind übrigens auch die Zusatzinhalte (die Pre-Order-Mission *Tongs Rettung* und der DLC *The Missing Link*) enthalten. Das Beste daran ist, dass diese Inhalte an der richtigen Stelle im Spiel eingebunden wurden und nicht einfach nur „hintendran hängen". Falls ihr in *Human Revolution* einmal steckenbleiben solltet, ist das kein Problem. Per Controller-Display habt ihr Zugriff auf den offiziellen Strategie-Guide zum Spiel – mehr Komfort geht nicht.

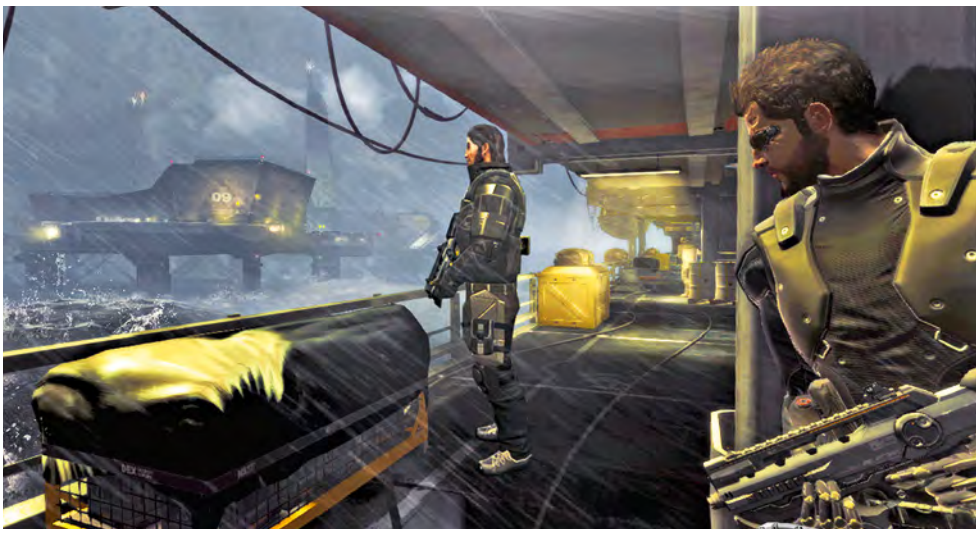
Über acht Stunden Audiofiles mit original Entwicklerkommentaren runden das inhaltliche Paket im *Director's Cut* ab. Wenn ihr an eine entsprechende Stelle in einem Level gelangt, erscheint ein Entwickler-Icon auf dem Bildschirm – einfach draufdrücken und schon könnt ihr Anekdoten, Besonderheiten und Pannen bei der Entwicklung des Spiels verfolgen, nette Idee. Übrigens, falls man euch beim Spielen vom Bildschirm vertreibt, kein Problem, *Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut* lässt sich auch komplett auf dem Controller-Display spielen.

Stefan Weiß

MEINUNG
Stefan Weiß

„Eine gelungene Umsetzung, bei der die Entwickler viel nachgedacht haben!"

Das Entwicklerteam bei Eidos Montreal hat ganze Arbeit geleistet. Vor allem die Bedienung der Menüs im Spiel per Touchpad hat mir sehr gut gefallen. Auch Kleinigkeiten wie etwa die Möglichkeit, mit dem Stylus eigene Notizen auf der Levelkarte machen zu können, zeugen davon, dass man sich Gedanken über mehr Benutzerfreundlichkeit gemacht hat. Coole Features wie etwa die acht Stunden Entwicklerkommentare und das integrierte, offizielle Lösungsbuch, das man jederzeit im Spiel aufrufen kann, sind Pluspunkte. Nach der Präsentationsveranstaltung steht für mich fest, dass der *Director's Cut* auf jeden Fall die beste Version von *Deus Ex: Human Revolution* ist.



Versteckt euch und beobachtet die Laufwege der Wachen. Wer es geschickt anstellt, schleicht unbemerkt durch die Levels.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Eidos Montreal
Alternative: *Mass Effect 3*
Termin: 2013

Screen-Info: Alle Bilder stammen vom Hersteller und spiegeln die grafische Qualität des Spiels wider, das wir bei der Präsentation zu sehen bekamen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

POKÉMON RUMBLE U

Action-RPG Bald schon tummeln sich die Pokémon wieder auf den Fernsehbildschirmen.

Am 24. April wird das erste *Pokémon*-Spiel für die Wii U in den japanischen eShops für umgerechnet ca. 14 Euro angeboten werden. Nach *Pokémon Rumble* und *Super Pokémon Rumble* ist *Pokémon Rumble U* bereits das dritte Spiel, das sich um die kleinen Spielzeugfiguren dreht – und das erste Pokémon auf der Wii U. Als erstes Wii-U-Spiel überhaupt unterstützt es außerdem die *NFC-Funktion* (Near Field Communication) der Konsole: hierbei handelt es sich um eine Technologie, mit der spezielle Figuren, die auf das Wii-U-Gamepad gestellt werden, mit dem Spiel interagieren – in diesem Fall kleine Pokémonfiguren von Pikachu & Co. Nintendo legte übrigens großen Wert darauf, diese Funktion auch in künftige Wii-U-Titeln zu integrieren. Für *Pokémon Rumble U* werden im japanischen Handel für 200 Yen (ca. 1,65 Euro) kleine Pokémon-Figuren verkauft, die ihr ins Spiel aufnehmen könnt. Beim Launch von *Rumble U* wird es sieben besondere Figuren zu erwerben geben: Pikachu, Bisasam, Lucario, Flemmli, Plinfa, Victini und ein bis dato noch geheimes Pokémon. Der Kauf solcher Figuren ist nicht notwendig, um im Spiel weiterzukommen, bietet jedoch eine nette Erweiterung – die NFC-Figuren besitzen nämlich andere Fähigkeiten als die restlichen Pokémon im Spiel.

Das Leben als Spielzeug

Wie in den Vorgängern übernehmt ihr die Kontrolle über kleine Pokémon-Spielzeugfiguren, die durch das Land ziehen

Unten links auf dem Gamepad werden die NFC-Figuren platziert und erscheinen auch prompt auf dem Display. Diese Figuren haben besondere Fähigkeiten.

Im Allgemeinen gilt: Je größer der Gegner, desto stärker ist er. Wie werden sich die Helden wohl gegen die „Evolitionen“ schlagen? Einfach wird's mit Sicherheit nicht.

Hier seht ihr alle bereits rekrutierten Pokémon. Bei allen 649 Stück dürfte sich der Bildschirm bald schon ganz schön füllen!

und gegen andere Pokémon antreten. Die Story dreht sich diesmal um eine Gruppe von ebendiesen Pokémonfiguren, die in einem Spielzeugladen abhanden kommen, in einen Fluss fallen und weit weggetrieben werden. Ziel ist es nun, die kleinen Pokémon auf ihrem Weg zurück nach Hause zu unterstützen und sie durch unterschiedliche Areale zu bringen. Dabei stellen sich ihnen unzählige andere Pokémon in den Weg – die Power der Wii U erlaubt es uns nun, bis zu 100 Pokémon gleichzeitig auf dem Spielfeld zu haben! Schon der Trailer lässt spaßige, chaotische Kämpfe von abertwitzigen Dimensionen erkennen. Bei vielen Teilnehmern erinnert das Spielfeld fast schon an eine Massenkarambolage! Wenn ihr Pokémon besiegt, schließen sie sich unter Umständen eurem Team an, sodass ihr bald eine kleine Armee aus Spielzeugfiguren an eurer Seite habt. Was jeden Fan wohl erfreuen dürfte: alle 649 Pokémon der ersten fünf Generationen, inklusive *Meloetta, Genesect* und *Keldeo*, werden im Spiel enthalten sein! Am Ende eines jeden Gebietes wartet immer ein Boss-Gegner, oft in Form eines legendären Pokémon, den es zu bezwingen gilt. Zusätzlich unterstützt *Pokémon Rumble U* einen Mehrspielermodus, bei dem ihr euch mit bis zu drei weiteren Spielern zusammentun könnt, um gemeinsam gegen Gegner anzutreten. Je mehr Kämpfe ihr bestreitet, desto stärker werden eure kleinen Helden. In manchen Fällen wird aber einfach auch eine Masse an kleineren Kämpfern euch zu überrollen versuchen. Spezielle Items, die ihr auf dem Kampffeld findet, heilen eure Pokémon oder lassen sie größer werden. Allerdings gibt es nicht nur helfende Items: Gelegentlich rollen beispielsweise auch riesige Stachelkugeln über das Schlachtfeld hinweg und fügen

Die Boss-Gegner sind extrem stark und viel größer als eure Figuren, doch irgendwie kriegt man sie schließlich doch alle klein.

Gegen geballte Pika-Power haben es auch die stärksten Pokémon schwer.

jedem Kämpfer Schaden zu. Die NFC-Figuren lassen sich genau wie die virtuellen Charaktere im Spiel trainieren und dabei werden die Fortschritte, die das Pokémon macht, gespeichert, sodass ihr eure Figur zum Beispiel auch mit zu einem Freund nehmen und dort antreten lassen könnt. Auch wenn die Aufmachung die grafischen Möglichkeiten der Wii U nicht ausreizt, verspricht *Pokémon Rumble U* ein spaßiges Erlebnis zu werden. Wir sind auf mehr Infos – auch zu einem europäischen Release-Datum – gespannt!

Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

„Das erste Pokémon-Spiel für die Wii U ist also ein Spin-off."

Das ist jetzt natürlich nicht negativ gemeint. Auch die Tatsache, dass sich etliche Dutzend Pokémon auf einem Spielfeld tummeln werden, lässt auf spaßige Gefechte schließen, zusätzlich zur Möglichkeit, erstmals die NFC-Funktion der Wii U zu nutzen. Viele Fans hoffen jedoch schon so lange auf ein vollwertiges Pokémon-Abenteuer für eine große Konsole und zeigten sich nun doch etwas enttäuscht, als die polygonartigen Pokémon-Figuren auf dem Bildschirm erschienen. Doch Pokémon Rumble hat uns bisher noch nie enttäuscht und so sehen wir auch diesem Spiel erwartungsfroh entgegen. Für gute Unterhaltung wird in jedem Fall gesorgt werden.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Ambrella
Alternative: Pokémon Rumble auf dem 3DS
Termin: 24. April 2013 (Japan)

Screen-Info: Die vorliegenden Bilder stammen aus dem Ankündigungsvideo von Nintendo und entsprechen der Grafik des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Action Das neueste Lego-Abenteuer kommt mit Dutzenden Marvel-Helden und -Bösewichten, verbesserter Technik und erstmals übergroßen Spielfiguren!

Mit den *Lego*-Spielen hat der britische Entwickler TT Games eine echte Erfolgsreihe etabliert. Egal ob das Universum der *Star Wars*-Filme oder die Abenteuer von *Indiana Jones* und *Harry Potter* in Lego-Form gepresst werden – stets stecken diese Spiele voller Humor, voller Secrets und Überraschungen und stets bieten sie frustfreien Spaß für Jung und Alt. Der neueste *Lego*-Streich versetzt euch in die Rolle von über 100 verschiedenen Superhelden und Superschurken aus dem Marvel-Comic-Universum, darunter Iron Man, Wolverine, der Hulk, Spider-Man, Captain America und Deadpool. Wie schon bei den letzten *Lego*-Titeln wurden allen Charakteren passende Stimmen verpasst. Die albernen Zwischensequenzen haben also jede Menge Wortwitz und auch während der turbulenten Bildschirm-Action kommentieren eure Spielfiguren munter das Geschehen. Eine Story gibt es natürlich auch: Der Silver Surfer legt eine Bruchlandung auf der Erde hin, wobei sein Surfbrett in allerlei Teile zerbricht – kosmische Legosteine. Und die gilt es wieder einzusammeln, bevor sie von fiesen Bösewichten zum Bau einer Superwaffe verwendet werden.

Tolle Grafik dank Wii-Verzicht

Uns wurde ein früher Demo-Level auf Xbox 360 vorgeführt, in dem der fiese Sandmann und das Monsterwesen Abomination den New Yorker Zentralbahnhof in ihre Gewalt gebracht haben. In gewohnter Seriemanier spielt ihr dabei zwar stets nur eine Spielfigur, könnt aber jederzeit zu einem Partner wechseln – oder aber ihr zockt zu zweit via Splitscreen.

Der fiese Sand-Endboss sieht mit seinen Tausenden umherwirbelnden Einzelteilen richtig cool aus. Grafik und Inszenierung wirken schon jetzt richtig eindrucksvoll.

In dieser Szene kommt ihr nur weiter, indem ihr am Gerüst rechts Spider-Mans Spinnensinn einsetzt – zu erkennen am markanten, rot-blauen Grafikeffekt.

Die Umgebungen – wie hier der mit Sand überschüttete Zentralbahnhof New Yorks – stecken voller netter Details. Außerdem verbergen sich im Spiel viele Secrets.

Dank der handwerklich prima gemachten und erfreulich witzigen Synchronisation kommt Tony Stark auch als Lego-Figur herrlich cool und abgebrüht rüber.

Um dem Sandmann und seinen zahlreichen Sand-Soldaten die Stirn zu bieten, stürzt sich in der Demo Iron Man zusammen mit dem Hulk in die Schlacht. Dabei fällt uns sofort auf: Der Hulk ist deutlich größer als die übliche Lego-Figur. Im Spiel werden nämlich erstmals übergroße Spielfiguren enthalten sein. Auch Abomination ist ein solcher Riese. Der Hulk kann sich übrigens per Knopfdruck jederzeit in sein Alter Ego Bruce Banner verwandeln, um etwa Schalterrätsel zu lösen oder Computer zu benutzen. Als wütender Riese kann er schließlich nur eines richtig gut: Dinge kaputt machen! Das bringt uns dann auch zum zweiten Punkt, der uns am gezeigten Gameplay auffiel: Die Action ist weitaus spektakulärer inszeniert als in den bisherigen Spielen. Überall fliegen Lego-Trümmer umher, die dynamische Kamera fängt viele Szenen richtig spektakulär ein und die mächtigen Schläge des Hulks sowie die Raketen von Iron Man lassen unzählige Lego-Steine durch die Luft wirbeln. Der Grund für den deutlichen Sprung in der Grafik-Qualität ist ausgerechnet das Wegfallen einer Wii-Fassung. Da die Entwickler nun keine Rücksicht mehr auf die begrenzte Hardwarepower der Wii nehmen müssen, können sie viel mehr Effekte und komplexere Szenarien in das neue Spiel einbauen, das schließlich auf allen Haupt-Plattformen inhaltlich identisch ist. Einzig für die Handheld-Fassungen – *Lego Marvel Super Heroes* kommt auch für 3DS und DS – wird es speziell angepasste, etwas simplere Versionen geben.

Lineare Levels, offene Welt

Das Spielgeschehen bleibt der Formel der bisherigen *Lego*-Spiele treu: Ihr prügelt euch mit Bösewichten, zerbröselt allerlei Umgebungsobjekte in Einzelteile, löst diverse Rätsel, um voranzukommen, und immer dann, wenn Legosteine unruhig am Boden herumklappern, könnt ihr sie per Tastendruck zu neuen Objekten zusammensetzen. Allerdings geht es jetzt nicht mehr im gemächlichen Tempo voran, sondern ihr stürzt von einer Actionszene in die nächste. Das Kämpfen scheint eine weitaus größere Rolle als bei anderen *Lego*-Titeln zu spielen und das Geschehen ist in reißerisch inszenierte, kurze Häppchen aufgeteilt. In jeder Szene gilt es dabei, die Fähigkeiten der einzelnen Helden clever zu nutzen. Iron Mans Raketen zerstören etwa silberne Lego-Steine und der Hulk kann schwere Dinge zerstören. So öffnet Iron Man etwa ein paar Hydranten, um einen brennenden Bus zu löschen, den der Hulk dann aus dem Weg räumt. Der Level endet mit dem Kampf gegen ein riesiges Sand-Monster, das aus Tausenden schwebenden Lego-Steinen besteht und in mehreren Kampf-Phasen besiegt werden muss. Außerhalb der geradlinigen Missionen erkundet ihr dann das offene New York, wo ihr viele Marvel-Orte, etwa den Stark-Turm oder das Anwesen der X-Men, erkundet. Viele davon stehen euch allerdings nur dann offen, wenn ihr das korrekte Helden-Duo auswählt. Nicht immer sind es offensichtliche Kombinationen, die euch den Weg zu den Geheimnissen von *Lego Marvel Super Heroes* ebnen. Und natürlich könnt ihr auch eure eigenen Superhelden im Charaktereditor erstellen.

Sebastian Stange

MEINUNG
Sebastian Stange

„Die Erfolgsstory der *Lego*-Spiele geht hier unverändert weiter!“

Lego Marvel Super Heroes hat alles, was ein gutes *Lego*-Spiel braucht: turbulente und frustfreie Action für jede Altersgruppe, großen Umfang, viele Secrets, massig Charaktere und jede Menge Humor. Als in der Demo etwa das Sand-Monster besiegt wird, indem ihr es mit Wasser bespritzt, sodass es fest wird und zerstört werden kann, brüllt das Monster laut: „Ich schmelze! Ich schmelze … äh … ich erstarre! Ich erstarre!“ Solch alberner Klamauk ist es, mit dem das Spiel mein Herz gewinnt. Keine Szene ist zu ernst gemeint, nie ist das Spiel wirklich fies oder böse. Genau das lobe ich mir an der ganzen Lego-Reihe. Bleibt nur abzuwarten, ob der geradlinige Verlauf der Haupt-Story durchweg unterhält.

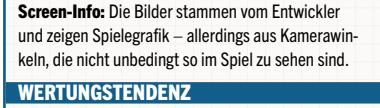
Im Verlauf des Bosskampfs müsst ihr Wege finden, um das Sand-Monster mit Wasser zu binden. Erst dann ist es verwundbar.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Games
Alternative: Jedes andere Lego-Spiel
Termin: Herbst 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Entwickler und zeigen Spielegrafik – allerdings aus Kamerawinkeln, die nicht unbedingt so im Spiel zu sehen sind.

WERTUNGSTENDENZ



DUCK TALES REMASTERED

Geschicklichkeit Mit Dagobert auf Schatzsuche! Das kennen wir schon von NES und Game Boy, doch bald erscheint ein hübsches HD-Remake des Hüpfspiel-Klassikers. Wir spielten bereits Probe!

Wer in den 90ern eine NES-Konsole oder einen Game Boy besaß, der kennt vielleicht das gute alte Jump & Run *Duck Tales*. Genau das bringt Capcom im Sommer als generalüberholte HD-Neuauflage für Wii U in den e-Shop. Mit zeitgemäßer Technik, klassischem Retro-Gameplay und jeder Menge Liebe zum Detail. Allein die herrlich altmodische 8-Bit-Menümusik ließ uns beim Probespielen eines Vorschau-Levels für Xbox 360 ganz wunderbar nostalgisch werden. Auch das grundlegende Gameplay des Titels orientiert sich erfreulich stark am NES-Original. Als Dagobert Duck hüpft ihr durch allerlei Abenteuer, sucht Schätze und könnt außerdem mittels Pogo-Stab besonders hoch und ausdauernd springen sowie auf diese Weise auch eure Gegner plattmachen. Außerdem kann Onkel Dagobert mit seinem Spazierstock auch zuschlagen, etwa um Sarkophage zu öffnen oder Steine aus dem Weg zu schleudern. Ihr könnt eure Spielfigur auch auf eine bewegliche Plattform stellen und diese dann bewegen, indem ihr einen Schlag auf eine Wand ausführt. Dazu kommen noch diverse Kletter-einlagen oder wilde Fahrten in Minen-Loren. Trotz nur zwei Aktionstasten ist das Gameplay des Retro-Titels also durchaus abwechslungsreich.

Generalüberholte Optik

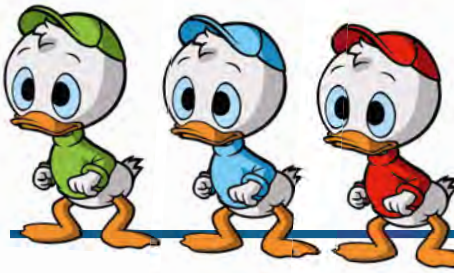
In Sachen Optik ist kaum noch etwas von der NES-Vorlage zu erkennen. Alle Charaktere werden als hübsche 2D-Sprites dargestellt, die direkt aus einem Disney-Comic stammen könnten. Die Levels sowie Hintergründe erstrahlen in detailreicher 3D-Optik und sind allesamt an Szenen aus der Zeichentrick-Reihe angelehnt. Obendrein gibt es sehr viel mehr Story-Sequenzen als im Retro-Vorbild, die mit vielen der originalen TV-Stimmen vertont sind – allerdings ausschließlich

Drückt ihr im Sprung die zweite Aktionstaste, zückt Dagobert seinen Pogo-Stab, auf dem er dann unablässig hüpfen kann – auch auf gefährlichen Oberflächen!

Im Gruselschloss-Level wird der Spielverlauf mit einer Loren-Fahrt aufgelockert, während der ihr Klunker sammeln und ab und an den Wagen wechseln müsst.

In Castle Strangeduck sind die Geister wie der Typ da links besonders nervig. Sie sind unverwundbar. Ihr müsst ausweichen!

Um diesen Gesellen zu besiegen, müsst ihr ein Objekt auf ihn schleudern.



auf Englisch. Ihr müsst euch also drauf einstellen, dass Dagobert einen schottischen Dialekt hat und so ziemlich jeder der vielen Gast-Charaktere andere Namen trägt. So heißt Entenhausen im Original etwa Duckberg und Tick, Trick und Track hören auf die Namen Huey, Dewey und Louie. Auch wenn wir mit den deutschen Stimmen groß geworden sind, so versprüht doch auch die US-Synchro jede Menge Charme. Man merkt einfach, dass die Entwickler mit viel Liebe und Respekt für die Lizenz am Werk sind.

Klassisches Gameplay

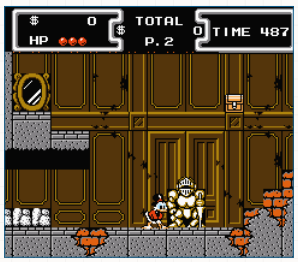
Rein spielerisch ist der Titel trotz des modernen Looks ganz wunderbar altmodisch. Die simple Steuerung ist griffig, die Spielwelt steckt voller verborgener Schätze und die altbekannten Level-Melodien wurden fabelhaft in die Moderne übertragen, auch wenn uns an einer Stelle einige (allerdings nur sehr dezente) Dubstep-Elemente störten. Ein 100 % originalgetreues Remake ist der Titel übrigens nicht. Die Levels und Bosskämpfe wurden zum Teil etwas angepasst, es gibt ein neues Tutorial sowie ein erweitertes Ende und in den ersten beiden unteren Schwierigkeitsstufen erleichtert eine Level-Karte das Vorankommen in den weitläufigen Spielwelten– auf „leicht“ ist sie bereits komplett ausgefüllt, auf „normal“ werden nur bereits besuchte Räume eingetragen. Wir kämpften uns in der Demo durch das Gruselschloss Castle Strangeduck, überrumpelten fiese Geister, die sich als verkleidete Panzerknacker entpuppten, schmunzelten über eine nette *Ghostbusters*-Anspielung, entdeckten verborgene Passagen und stellten uns im finalen Bosskampf der Hexe Gundel Gaukeley. Andere Hüpfspiele mögen ausgefuchstere Mechaniken oder mehr Spannung bieten, doch für *Duck Tales Remastered* spricht schon jetzt sein fetter Nostalgie-Bonus. Wer die Klassik-Vorlagen kennt, wird mit dem Download-Titel bestimmt seine helle Freude haben. Wer weder die Retro-Spiele noch die Zeichentrick-Vorlage kennt, der kann sich immer noch auf ein sympathisches Hüpfspiel freuen, sofern er denn Spaß an Disneys verrückter Entenbande hat. Da das NES-Original jedoch eine recht kurze Angelegenheit ist, solltet ihr von *Duck Tales Remastered* aber keinen allzu großen Umfang erwarten. Allerdings deuteten die Entwickler bereits an, uns Gründe für ein mehrfaches Durchspielen zu geben.

Sebastian Stange

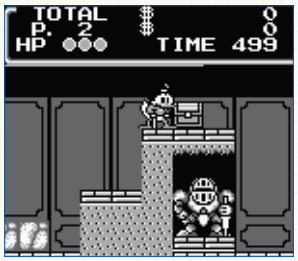
DIE RETRO-VORLAGE

Bereits vor über 20 Jahren erschien *Duck Tales* für NES und Game Boy und wurde schnell zum zeitlosen Klassiker.

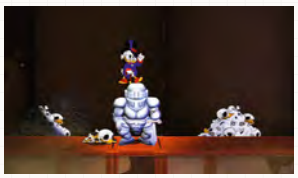
Das 1990 erschienene Hüpfspiel mit Disney-Lizenz war ein großer Erfolg für Capcom. Die NES-Fassung verkaufte sich weltweit 1,67 Millionen Mal, die Game-Boy-Fassung 1,43 Millionen Mal – für damalige Verhältnisse ein Rekordergebnis und für Capcom die jeweils besten Zahlen für die jeweiligen Plattformen. Den Erfolg verdiente sich das Spiel redlich – dank griffiger Steuerung und spaßigem Gameplay. Die Tatsache, dass all das prima in die Game-Boy-Fassung übertragen wurde, ist eine echte Leistung. Doch vor allem der Sound ist es, der die Spiele bis heute unvergessen ist. *Duck Tales* hat den wohl besten 8-Bit-Soundtrack der Spielegeschichte. Allen voran die Melodie des Mond-Levels beweist, dass man auch mit begrenzten Mitteln ganz Großes schaffen kann.



NES-Version
Trotz der groben 8-Bit-Grafik kommt der Disney-Look im NES-Spiel prima rüber.



Game-Boy-Version
Die Grafik mag simpel sein, spielerisch ist diese Fassung aber ebenso gelungen.



Wii-U-Version
Die Technik ist dramatisch besser, das Spielgefühl ist aber nah an der Vorlage.

MEINUNG
Sebastian Stange

„Schon mit dem Startbildschirm hat mich das Retro-Remake für sich gewonnen!“

Die von mir gespielte Vorab-Demo beginnt ganz wunderbar charmant. Die klassische Titelmelodie der *Duck Tales*-Reihe ertönt als herrlich altmodisches NES-Gedudel und erst als das Spielelogo auf dem Bildschirm prangt, wird die Melodie etwas moderner und komplexer, ohne jedoch seinen nostalgischen Charme zu verlieren. Und Nostalgie ist hier ganz klar das Zauberwort. Ich habe damals die GB-Version komplett durchgespielt – inklusive perfektem Ende – und musste, während ich das HD-Remake zockte, beständig vor mich hin grinsen. Den Entwicklern gelingt hier eine tolle Gratwanderung. Obwohl sich die Optik dramatisch von der Retro-Vorlage unterscheidet, sind Spielgefühl und Flair doch unverändert altmodisch. Ich persönlich kann es also kaum erwarten, den Rest des Spiels kennenzulernen.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: WayForward Technologies
Alternative: Disney Micky Epic: D. Macht d. Fantasie
Termin: Sommer 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Capcom und zeigen das Spiel so, wie wir es auf Xbox 360 sahen. Auf Wii U dürfte es genauso aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Im späteren Spielverlauf müsst ihr gewitzten Ganoven hinterherjagen und dabei alles in Kauf nehmen, selbst einen heiklen Drahtseilakt.

LEGO CITY UNDERCOVER THE CHASE BEGINS

Action-Adventure Der Untertitel verrät: Im 3DS-Abenteuer wird eine Geschichte erzählt, die noch vor der Story des Wii-U-Games spielt!

Dank äußerst praktischer Items ist die Verbrecherjagd ein echtes Vergnügen. Mit diesem Scanner ist Chase in der Lage, Spuren von Ganoven zu finden.

Mit den Polizeifahrzeugen dürft ihr sogar mit Sonderrechten durch die Gegend düsen, also Blaulicht an und los geht die Jagd durch die Stadt!

Für Nintendos aktuelles Heimkonsolen-Flaggschiff Wii U ist *Lego City Undercover* bereits seit dem 28. März im Handel und als Download verfügbar. Wer sich jedoch lieber mobil ins Großstadtgetümmel von Lego City stürzen möchte, der bekommt bald die Gelegenheit dazu, denn Nintendo veröffentlicht demnächst auch eine 3DS-Variante des Open-World-Spiels. Allerdings handelt es sich dabei nicht um eine schnöde Umsetzung der Wii-U-Fassung, vielmehr könnt ihr euch auf einen neuen Handlungsablauf freuen, der euch in die Vergangenheit versetzt. Der Untertitel *The Chase Begins* deutet es dezent an, denn im Spiel geht es um den Beginn von Chase McCains Polizeikarriere. Ja genau, das ist der gleiche Kerl, den ihr auch im Wii-U-Spiel durch die Gegend steuern dürft, mit dem Unterschied, dass Chase in der Heimkonsolen-Version bereits seit zwei Jahren als Cop tätig ist und dadurch einige Erfahrungen sammeln konnte. Große Gameplay-Unterschiede ergeben sich dadurch aber nicht und der standesgemäß faltenfreien Lego-Figur des Helden sieht man ihr Alter ohnehin nicht an.

Polizeialltag für Lehrlinge

Wie es sich für einen Frischling im Polizeirevier gehört, kümmert ihr euch zu Beginn des Spiels zunächst um unspektakuläre Aufträge. So gilt es beispielsweise herauszufinden, was mit dem überfälligen Donuts-Lastwagen passiert ist, auf den die Cops im Revier so sehnsüchtig warten. Also begeben wir uns nach draußen, wo bereits ein Streifenwagen für Chase bereitsteht. Schon in der ersten Mission kommt ein typisches *GTA*-Feeling auf, denn noch bevor ihr euch um die Erledigung des Auftrags kümmert, dürft ihr bereits die Gegend frei erkunden. So streunten wir im Rahmen des Nintendo-Redaktionsbesuches die ersten 30 Spielminuten durch die großräumige Stadt, um uns zunächst ein wenig zu orientieren. Erst im späteren Spielverlauf geratet ihr an kniffligere Fälle und müsst einen Haufen fiese Gangster fassen, um letztendlich dem Unterweltboss Rex Fury das Handwerk zu legen. Zusammen mit seinen Handlangern hat sich Rex in Lego City breitgemacht und sorgt mit seinen kriminellen Aktionen für Unruhe. Das kann die Polizei natürlich nicht akzeptieren und gewährt Chase

für seinen Auftrag zahlreiche Hilfsmittel. So darf der Ermittler verschiedene Kostüme verwenden und beispielsweise als Feuerwehrmann oder Bauarbeiter auftauchen, um sich unerkannt an die Fersen von Rex Fury heften zu können. Die verschiedenen Identitäten ermöglichen zum Lösen bestimmter Rätsel den Einsatz spezieller Fähigkeiten. Sogar eine Verkleidung als Ganove steht zur Verfügung, ihr müsst euch im Game also nicht immer völlig gesetzestreu verhalten. Ein Open-World-Spiel macht eben viel mehr Laune, wenn man auch mal unartige Sachen anstellen darf!

San Francisco oder L.A.?

Beim Modellieren der Stadt haben sich die Entwickler an berühmten amerikanischen Metropolen orientiert. Beispielsweise erinnern die mit Wohnhäusern übersäten Hügel an die Westküstenstadt San Francisco. Es gibt sogar eine große Brücke, die ein bisschen wie die Golden Gate Bridge – ein Wahrzeichen San Franciscos – aussieht. Die Gegend um das Polizeirevier erinnert wiederum an Downtown Los Angeles und große Wolkenkratzer im Hintergrund erzeugen ebenfalls den Eindruck, in der Stadt der Engel herumzustreunen. Nachdem wir uns sattgesehen hatten, kümmerten wir uns endlich um die verschollene Donut-Lieferung. Ein Punkt auf der Karte zeigt den Weg und am Ort des Geschehens angekommen, wird klar, warum es die lebenswichtigen Donuts nicht zum Polizeirevier geschafft haben. Der Lieferwagenfahrer hat nämlich einen Unfall gebaut, steckt nun in einem Briefkasten fest und schreit um Hilfe. Darum sollen sich mal besser die Sanitäter-Kollegen kümmern, hier warten schließlich frische Donuts auf ihre Auslieferung. So schnappen wir uns den lädierten Lieferwagen und bringen die Gebäckkringel an ihren Bestimmungsort im Polizeirevier. Der nächste Auftrag ist ebenfalls noch ziemlich unbefriedigend für einen verdeckten Ermittler, denn ihr sollt den vermissten Hund Purzel ausfindig machen. Erst nach der dritten Mission kommt langsam richtige Polizeiatmosphäre auf, als Chase endlich auf einen waschechten Gangster losgelassen wird. Ein zwielichtiger Geselle namens Booster sorgt für Ärger und ihr sollt nun versuchen, den Kerl einzufangen.

Gangsterjagd auf Lego-Art

Wer gegen eine zünftige Verfolgungsjagd nichts einzuwenden hat, der liegt mit *Lego City Undercover* genau richtig. Immer wieder gilt es Verbrecher zu verfolgen und dingfest zu machen. Dank der gelungenen Steuerung macht das Rasen durch die Stadt sowie das Rammen von Gangsterautos viel Spaß. Neben actionreichen Passagen erwartet euch aber auch detektivische Ermittlungsarbeit. Beispielsweise sollt ihr mit einer Art Richtmikrofon eine Bande von Dieben belauschen, um an wichtige Informationen zu gelangen. In diesem Zuge erfahrt ihr, was die Ganoven als Nächstes aushecken, und schnappt ein paar Namen auf. Neben dem Angriff auf ein Autohaus planen die Burschen sogar einen Banküberfall – an abwechslungsreichen Missionen mangelt es also nicht! Wer bereits das Wii-U-Spiel mochte, dem dürfte auch das 3DS-Abenteuer gefallen.

Uwe Hönig

Die Polizeiaufgaben sind vielfältig und führen euch kreuz und quer durch die Stadt. Auf der Suche nach Hund Purzel müsst ihr sogar eine Kletterpartie überstehen.

Was hier aussieht wie eine überdimensionale Pistole ist eine sogenannte Grappling-Gun, mit der ihr unerreichbar geglaubte Abschnitte erkunden könnt.

Die Optik ist gelungen und begeistert durch einen schönen 3D-Effekt, lediglich etwas belebter könnte die Stadt noch sein ...

MEINUNG
Uwe Hönig

„Das Open-World-Abenteuer im Lego-Stil macht auch mobil eine ganze Menge Spaß!“

Die 3DS-Variante des Games ist im Gegensatz zum Wii-U-Spiel natürlich ein wenig abgespeckt. So sind die Straßen der Stadt nicht ganz so belebt wie auf der Heimkonsole und Passanten tauchen immer wieder aus dem Nichts auf. Das bemerkt man allerdings nur, wenn man untätig herumsteht und sich lediglich umschaut. Im Spielverlauf funktioniert die Stadt ziemlich gut und die abwechslungsreichen Aufträge sorgen für kurzweilige Unterhaltung. Während der spannenden Verbrecherjagd gibt es außerdem zahllose Vehikel zu entdecken, die wie bei *GTA* gekapert und selbst gesteuert werden dürfen. Nur eigenständiges Helikopterfliegen ist auf dem 3DS offenbar nicht möglich. Nach dem Freispielen darf das Fluggerät lediglich wie ein Taxi verwendet werden, um euch direkt in bestimmte Stadtteile transportieren zu lassen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: TT Games
Alternative: Driver: Renegade 3D
Termin: 26. April 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo und entsprechen dem realen Look auf dem 3DS, wovon wir uns bei einem Anspieltermin überzeugen konnten.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Aufmachung ist sehr minimalistisch gehalten und fordert dennoch eure ganze Konzentration.

DR. KAWASHIMAS DIABOLISCHES GEHIRN-JOGGING
KÖNNEN SIE KONZENTRIERT BLEIBEN?

Geschicklichkeit Oder eher: Können Sie geduldig bleiben? Noch immer ist kein Release in Sicht.

MEINUNG
Stefanie Groß

„So lange kann das mit der Lokalisierung doch gar nicht dauern, oder?“

Natürlich ist *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* jetzt kein von allen Hardcore-Gamern heiß herbeigesehnter Top-Titel, aber so langsam wäre es doch mal an der Zeit, dass wir ein paar neue Infos bekommen – zumindest zum Verbleib des Spiels. Nun ja, auch die Fans der Vorgänger dürften sich ja trotz allem noch ein wenig länger gedulden können und denen, die sowieso noch nie etwas mit den Denksportaufgaben anfangen konnten, könnte die Sache wohl gleichgültiger nicht sein. Bleibt nur abzuwarten, wann Nintendo mit einem neuen Release-Datum (und vielleicht einer kleinen Erklärung) ankommt.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: andere Dr.-Kawashima-Teile
Termin: 2013

Screen-Info: Die vorliegenden Screenshots stammen vom Presseserver von Nintendo. Seit dem letzten Mal wurde nicht viel Neues bekannt gegeben.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Vielen von euch dürfte die Spielereihe des Neurologen *Dr. Kawashima* noch vom DS bekannt sein: Es handelt sich um eine Lernsoftware, in der ihr in täglichen Übungen von 5–15 Minuten kleine Logik- und Merkaufgaben absolviert, um euer fiktives geistiges Alter möglichst weit herunterzuschrauben. *Diabolisches Gehirn-Jogging* führt nun des Doktors teuflischen Doppelgänger mit *Hellboy*-Look als euren neuen Mentor ein. Wie der Zusatz des Titels schon vermuten lässt, wird in diesem Spiel der Schwerpunkt auf Konzentrationsübungen gelenkt – in Zeiten der medialen Reizüberflutung wird die Aufmerksamkeitsspanne selten ausgereizt, daher kann das ganz schön anstrengend sein. Das Spiel passt sich jedoch euren Stärken und Schwächen an, sodass nur wenig Frustration aufkommt und ihr euch stetig verbessern könnt. Am Spielprinzip hat sich wenig geändert: Die Aufgaben, die sich euch stellen, sind im Grunde genommen weder besonders anspruchsvoll noch übermäßig aufwendig gestaltet; dennoch ist stets höchste Konzentration gefragt, um die einfachen Rechen- und Logikaufgaben möglichst schnell und richtig zu meistern. Beispiel gefällig? Eine Übung nennt sich *Diabolische Mäusejagd*: Hier müsst ihr euch zu Beginn merken, auf welchen Feldern sich Mäuse und auf welchen sich Katzen befinden. Dann werden die Felder abgedeckt und von allen Seiten neue Katzen oder Mäuse hineingeschleust oder weggebracht, sodass es schwierig wird, den Überblick zu behalten. Am Schluss müsst ihr die Felder antippen, auf denen sich jetzt die Mäuse befinden – und hoffen, dass ihr es euch richtig gemerkt habt. Über Streetpass wird es möglich sein, seine eigenen Highscores mit denen von anderen zu vergleichen und zu versuchen, diese zu überbieten. Seit der Ankündigung des Titels im Dezember 2012 ist es jedoch sehr ruhig um das Spiel geworden und noch immer gibt es keinen Erscheinungstermin – der vorab angesetzte 8. März ist ja schon seit einiger Zeit vorbei, ein Alternativtermin steht weiterhin aus. Da hat doch wohl nicht etwa jemand die Konzentration verloren?

Stefanie Groß

Alles beginnt einfach, doch mit der Zeit werden die Aufgaben schwerer und fordernder.

JETZT NEU!
Überall am Kiosk

Lernen Sie mit uns, Ihr iPad richtig zu beherrschen.

iPAD – EINFACH
Ihr iPad ist voller faszinierender Technologie, mit der Sie Ihren Computer-Alltag erleichtern.

iOS 6 ENTDECKEN
Erfahren Sie alles darüber, was das neue Betriebssystem Ihres iPad kann.

APPS NUTZEN
Ihr iPad ist mit vielen leistungsstarken Programmen ausgestattet, nutzen Sie sie!

APP STORE
Lernen Sie Schritt für Schritt einige der beliebtesten Apps für Ihr iPad kennen.

148 Seiten Tipps

So nutzen Sie die volle Leistung Ihres iPad!

QR-Code scannen und hinsurfen!

Der ultimative iPad-Guide jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellen unter:
www.spielefilmetechnik.de/go/ipadguide

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - Spieler Offline: 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

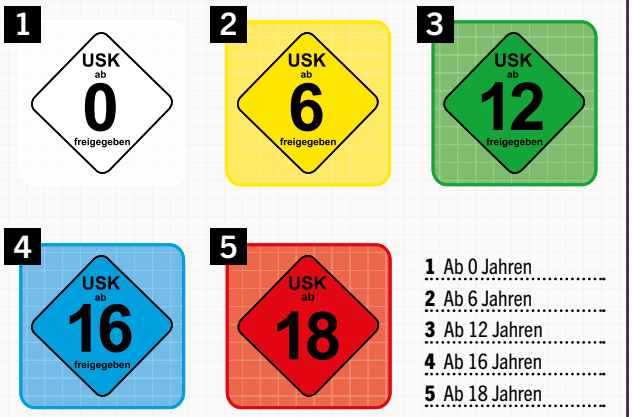
ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



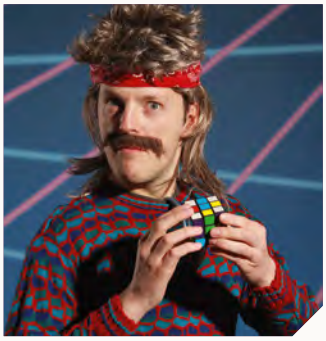
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (35, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Fire Emblem: Awakening (3DS), NFS: MW (Wii U), Ni No Kuni (PS3)
Hört gerade: Reconstructed – The Best of DJ Shadow, Solar Fields – Origins #02, die rasselnde Vanos am Auto
Sieht gerade: Sport (Bundesliga & NBA), RUFaster than a Redneck, Django Unchained
Und sonst: … möchte auf diesem Wege herzliche Glückwünsche ans Elternhaus Kraus in Großrinderfeld schicken – wenn auch leicht verspätet. Das hast du super gemacht, Christoph. Weiter so!

SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)



Spielt gerade: Need for Speed: MW
Liest gerade: Henry James – The Turn of the Screw
Sieht gerade: Ralph Reicht's
Und sonst: Es war toll, die Entwickler-Konferenz GDC zu besuchen – nicht nur, weil man sich da im 80er-Stil verkleiden und fotografieren lassen konnte. Aber viel spannender: Mein geliebter Ex-Kollege Christoph darf sich ab jetzt „Papa" nennen. Ein Wahnsinn! Das freut mich voll. Und da ich ja kein Facebook habe, auf diesem Wege herzlichen Glückwunsch!

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Zero Escape (3DS), Fire Emblem: Awakening (3DS)
Hört gerade: Hugo Boston – Air Boss Vol. 3 (mixes.beatport.com)
Sieht gerade: Das Schwergewicht (Blu-ray), Men in Black – Trilogie (Blu-ray)
Und sonst: … hat langsam genug vom Winter und musste kürzlich auch noch eine deftige Erkältung überstehen! Kein Wunder bei den frostigen Temperaturen rund um das diesjährige Osterfest! Was ist bloß aus dieser Klimaerwärmung geworden, die man uns versprochen hat?

BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

Spielt gerade: Dead Space 3 (ja, immer noch; viele Freunde, die Koop zocken wollen), Super Metroid (zur Wii-U-VC-Vorbereitung für den Release im Mai)
Hört gerade: Two Steps from Hell. Alles.
Sieht gerade: TNA Wrestling und Formel 1; sind mittlerweile beide geskriptet …
Und sonst: Zieht jetzt um – das wird zwar eine Schweinearbeit, aber danach verbringe ich wenigstens keine zweieinhalb Stunden mehr damit, jeden Tag per Bummelzug in die Redaktion und wieder nach Hause zu tingeln. Don't want! Don't need!

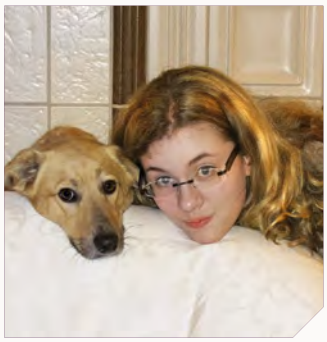
MARCO CABIBBO (28, Redakteur)

Spielt gerade: Jede Menge Fighting Games in der a-cho. Die beste Spielhalle auf der Welt!
Hört gerade: Depeche Mode – Delta Machine, Gorerotted – Only Tools & Corpses
Sieht gerade: Little Witch Academia, Shingeki no Kyojin, Toaru Kagaku no Railgun S, Yuyushiki
Und sonst: Manchmal, wenn ich durch die volle Nürnberger Innenstadt laufe, spiele ich im Kopf eine *Star Wars*-Melodie ab und stelle mir vor, wie ich durch ein Asteroidenfeld manövriere.

DAVID MOLA (32, Layout)

Spielt gerade: Risen (PC), Civ V (PC) und Zero Escape: Virtue's last Reward (3DS)
Hört gerade: Ex Libris – Medea
Sieht gerade: Mails und Kommentare in diversen Foren. Die Überarbeitung der N-ZONE kommt insgesamt gut an, die Arbeit hat sich gelohnt. Sehr erfreulich! Einige eurer Wünsche setzen wir schon in dieser Ausgabe um, danke für das Feedback!
Und sonst: Ich bin unschlüssig, ob ich mir Frühling wünschen soll, bedeutet dieser meist fiese Allergieattacken. Winter, irgendwie mag ich dich!

STEFFI GROSS (22, Praktikantin)



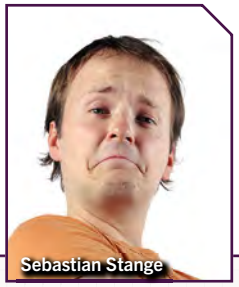
Spielt gerade: Fire Emblem Awakening (3DS), Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Himmel (DS), Minecraft (PC)
Hört gerade: Alles mögliche
Sieht gerade: Die alte Aladdin-Serie von Disney!
Und sonst: Ich musste nach dem *Fire Emblem*-Test sofort anfangen zu zeichnen! Ansonsten könnte bald wirklich mal der Frühling einkehren. Mit Hund und Katze kuscheln ist zwar schön, aber es geht doch nichts über ein bisschen Sonne tanken, draußen an der frischen Luft.

JERMAINE WALKER (27, Praktikant)

Spielt gerade: Resident Evil 6, Banjo-Tooie, New Art Academy
Hört gerade: Nichts – dank einer Erkältung sind seit Wochen seine Ohren verstopft
Sieht gerade: Tinker Taylor Soldier Spy, Sherlock, Breaking Bad
Und sonst: Hat viel für die Uni zu tun, vor Beginn des nächsten Semesters wollen noch drei Hausarbeiten geschrieben werden. Seine Freundin hat sich für ein Auslandssemester nach China verabschiedet. Immerhin könnte er die Zeit nutzen und öfter laufen gehen. Könnte …

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei


Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Fire Emblem: Awakening	Fire Emblem: Awakening	Fire Emblem: Awakening	Fire Emblem: Awakening
FLOP-TITEL	Bloons Tower Defense 4	Bloons Tower Defense 4	Disney Micky Epic 2	Disney Micky Epic 2

Fire Emblem: Awakening (3DS)
∅ Wertung: 8,75 // Test S. 40

Was für ein geniales Strategie- und Taktik-Abenteuer! Neben *Mario Kart 7* und den *Mario*-Hüpfspielen haben wir hier einen weiteren Referenz-Titel für Nintendos Handheld vor uns. Er darf in keiner Sammlung fehlen! **10**

Ich hatte bislang nur wenigen Stunden Zeit, um das neue *Fire Emblem* anzuspielen, aber es hat mich schon in seinen Bann gezogen. Das Strategie-Gameplay ist vom Feinsten – die Technik ebenfalls. **9**

Traditionell hüte ich in allen Taktik-RPGs meine Schützlinge wie Schäfchen. Bei diesem Spiel ist das echte Pflicht. Und genau das macht für mich den großen Reiz an der gesamten Serie aus. **8**

Ich nenne das Ding *Fire Emblem: The Death of Freizeit*. Ohne Zweifel kann – und sollte – man hier endlos viele Stunden am 3DS versenken. Gleichzeitig nimmt *Awakening* auch unerfahrene Spieler gut an die Hand. **8**

Need for Speed: Most Wanted (Wii U)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 46

Leider nicht gerade der stärkste Ableger der *NfS*-Reihe – die Spielstruktur ist seltsam. Mir fehlt das Gefühl voranzukommen. Dafür macht die Open-World-Raserei aber generell Spaß und sie ist prima spielbar. **8**

Bei *Most Wanted* hatte ich sehr viel Freude mit einem konsequent auf Action ausgelegten Rennspiel, obwohl ich in dem Genre eher auf Realitätsnähe stehe. Es macht einfach Spaß und sieht verdammt gut aus! **8**

Rennspiele müssen meinen Reiz für großflächige Zerstörung befriedigen. *Need for Speed* konnte das noch nie wirklich gut. Auch dieses Mal lässt mich die Raserei und das ganze Setting eher kalt. **5**

Als jemand, der heute noch gern *Top Gear* auf dem SNES zockt, finde ich die Wii-U-Fassung von *Most Wanted* … okay. Aber nicht herausragend. Ich mag meine Racer gerne etwas strukturierter und solider. **6**

Disney Micky Epic 2 (Wii U)
∅ Wertung: 5,75 // Test S. 50

Auch wenn's kein Meilenstein geworden ist, schätze ich doch sehr die wunderbare Disney-Handschrift, die überall bei *Micky Epic 2* zu spüren ist. Das Spiel hat Herz und ist schon deshalb einen Blick wert. **7**

Ich hatte gehofft, dass die Entwickler einige Schwächen der Wii-Fassung ausbügeln, doch unterm Strich leidet auch das optisch schönere Wii-U-Micky noch immer unter zu vielen Macken. **6**

Micky ist schon ganz nice, aber Donald ist mir 1.000 Mal lieber. Ich bin mir jedoch sicher, dass auch der wütende Erpel diesen ganz und gar unfertigen Schnellschuss nicht hätte retten können. **5**

Das Spiel hat Warren Spectors Studio Junction Point zerschossen. Warren Spector! Der mit *Deus Ex* das vielleicht beste Videospiel aller Zeiten produziert hat! Micky: du und ich. Im Hinterhof. Morgen früh um neun. **5**

Zero Escape: Virtue's Last Reward (3DS)
∅ Wertung: 8,5 // Test S. 52

Schräg, krass und immer überraschend – der wendungsreiche Japano-Thriller begeistert mit einem famosen Mix aus Story, Rätseln und jeder Menge Entscheidungsfreiheit. Hiervon bitte gerne mehr! **9**

Der 3DS-Geheimtipp des Monats: Gerade einen erwachsenen Gamer wie mich spricht die coole Story besonders an, doch auch das clevere Gameplay und der schöne Stil tragen viel zum tollen Spielerlebnis bei! **9**

Spannende Geschichte und jede Menge cooler Ideen: Man weiß einfach nie, was für eine Wendung die Story als Nächstes nehmen wird. Dank 24 Enden ist der Wiederspielwert zum Glück sehr hoch. **8**

Zwar habe ich während einiger der Puzzle-Elemente meinen 3DS angegrummelt, er möge sich doch bitte etwas beeilen, das liegt aber daran, dass ich schnell wieder zurück zur erzählten Geschichte wollte. **8**

Naruto: Powerful Shippuden (3DS)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 54

Es mag ein wenig die Abwechslung fehlen, doch die niedliche Inszenierung mit den „super deformed" Naruto-Helden (Winzlinge mit großen Köpfen) sowie der herrlich alberne Humor sagen mir voll zu. **8**

Ich hab Steffi beim Spielen von *Naruto* einige Minuten lang über die Schulter geschaut und war ganz angetan vom guten Gameplay und der netten Optik. Ändert nichts daran, dass ich zu alt für *Naruto* bin. **7**

Mit der Serie, ob nun Anime oder Manga, bin ich einfach nie warm geworden. Design und Charaktere sagen mir einfach nicht zu. Wenn ihr das anders seht, könnte euch das Spiel aber sicher gefallen. **7**

Ah ja, *Naruto*. Schwingt je nach Episode zwischen „Wow, das Ding hat mehr Spannung als ein Starkstromanschluss" und „Wow, Valium gibt es auch in Ninjaform?" Dasselbe gilt für die Games. Das hier ist okay. **7**

Nano Assault EX (3DSWare)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 74

Gelungener, kerniger Shooter – made in Germany! Gameplay sowie Umfang gehen voll in Ordnung und die hübsche Grafik sieht in 3D richtig gut aus. Als Unterwegs-Actioneinlage echt wunderbar zu gebrauchen! **8**

Klassische Balleraction – dafür bin ich immer zu haben. Spielerisch wie technisch hab ich bei diesem Genrevertreter wenig zu klagen, nur der Umfang hätte etwas größer ausfallen dürfen. Dafür stimmt der Preis! **7**

An vielen Stellen fühlte ich mich an eine Mischung aus *Mushihime-sama Futari* und *Ikaruga* erinnert. Da beides geniale Games sind, kann sich *Nano Assault EX* bei diesem Vergleich geehrt fühlen. **8**

Ich bin ein *R-Type/Gradius*-Veteran und als solcher stets gern bereit, ein Shooter-Raumschiff zu befehligen – und zu erwähnen, dass der 3DS werkseitig einen zweiten Analogstick braucht. **7**

Für alle, die mehrgleisig fahren.

Auch erhältlich als ePaper bei:

PresseKatalog Online-Kiosk

www.pressekatalog.de

JETZT IM HANDEL

oder gleich bestellen:
shop.gamesaktuell.de

GAMES AKTUELL

Alle Systeme in einem Heft

++ DAS MULTIFORMAT-HEFT ++ MIT UND OHNE DVD ++ WWW.GAMESAKTUELL.DE ++ ALLE SYSTEME ++

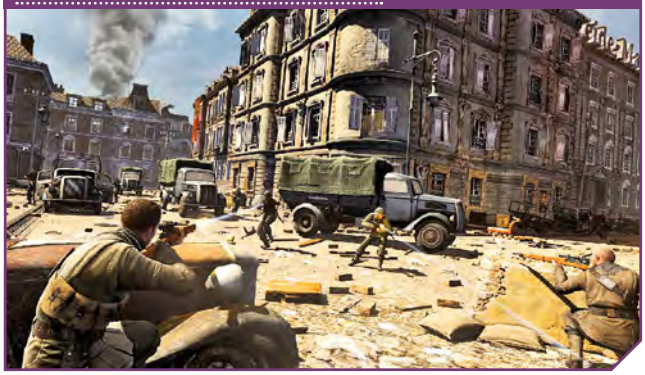
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März		
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	7. März | 2013
Lego City: Undercover	Warner Interactive	28. März | 2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	22. März | 2013
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	21. März | 2013
The Amazing Spider-Man	Activison	8. März | 2013
The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	28. März | 2013
April		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. April | 2013
Die Croods: Steinzeit Party	Namco Bandai	5. April | 2013
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	19. April | 2013
2013		
Assassin's Creed IV Black Flag	Ubisoft	4. Quartal | 2013
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Dream Pinball 3D II	Topware	07. Mai | 2013
Duck Tales Remasteres	Capcom	Sommer 3013
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	Tecmo Koei	2013
Game & Wario	Nintendo	2013
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	31. Mai | 2013
Lego Marvel Superheroes	Warner Interactive	2013
Pikmin 3	Nintendo	2. Quartal | 2013
Rayman Legends	Ubisoft	September | 2013
Resident Evil Revelations	Capcom	24. Mai | 2013
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	Nicht bekannt
Sniper Elite V2	505 Games	2. Quartal | 2013
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	20. August | 2013
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Wonderful 101	Nintendo	2013
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	2013
Toki Tori 2	Two Tribes	2013
Turbo: Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer | 2013
Watch Dogs	Ubisoft	2013
Wii Fit U	Nintendo	2013

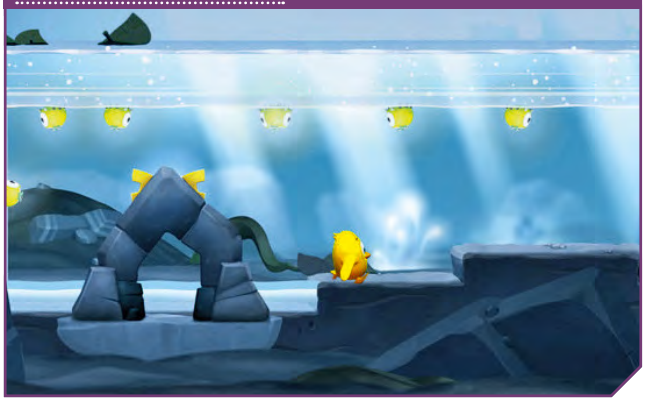
SNIPER ELITE V2 (Wii U)

Hersteller: 505 Games **Genre:** Taktik-Shooter **Termin:** 2. Quartal 2013



TOKI TORI 2 (Wii U)

Hersteller: Two Tribes **Genre:** Puzzle **Termin:** 2013



INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 19. April 2013

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 31. Mai 2013

3DS

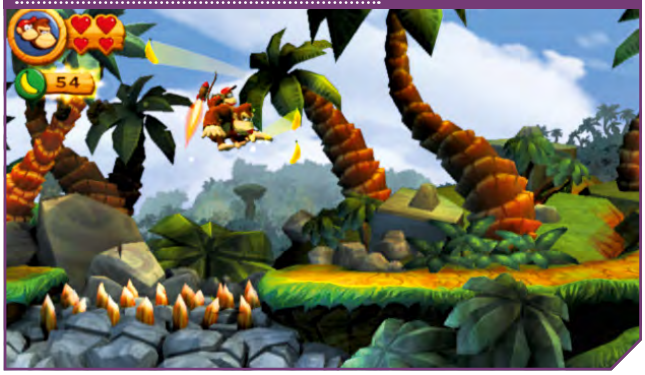
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März		
ATV Fever	Enjoy Gaming Ltd.	März	2013
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	8. März	2013
Hello Kitty Picnic	505 Games	März	2013
Luigi's Mansion 2	Nintendo	28. März	2013
Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest Software	29. März	2013
Monster High: Labyrinth-Skaten	Little Orbit Europe Ltd.	15. März	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	22. März	2013
Nano Assault EX	Shin'en Multimedia	7. März	2013
Naruto Powerful Shippuden	Namco Bandai	8. März	2013
Viking Invasion 2 – Tower Defense	BigBen Interaktive	29. März	2013
Zero Escape: Virtue's Last Reward	Koch Media	15. März I 2013
April		
Die Croods: Steinzeit Party!	Namco Bandai	5. April	2013
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	19. April	2013
LEGO City: Undercover - The Chase Begins	Nintendo	21. April	2013
Mein Reiterhof – Galopp ins Abenteuer	Treva Entertainment	23. April	2013
Secret Agent Files	S.A.D.	15. April	2013
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.	04. April	2013
2013		
Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	14. Juni	2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	2013
Donkey Kong Country Returns 3D	Nintendo	24. Mai	2013
Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan	NIS America	4. April	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Lego City: Undercover – The Chase Begins	Warner Interactive	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Pokémon X	Nintendo	4. Quartal	2013
Pokémon Y	Nintendo	4. Quartal	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	2013
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Turbo Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer	2013
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	2. Quartal	2013

POKÉMON X (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 4. Quartal 2013

DONKEY KONG RETURNS 3D (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump&Run/Action **Termin:** **24. Mai** 2013

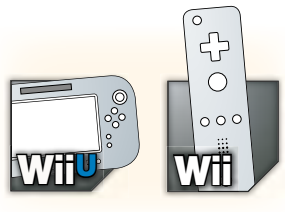


THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** **Action**-Adventure **Termin:** 2013

YOUNG JUSTICE: LEGACY (3DS)

Hersteller: Warner Interaktive **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2. Quartal 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

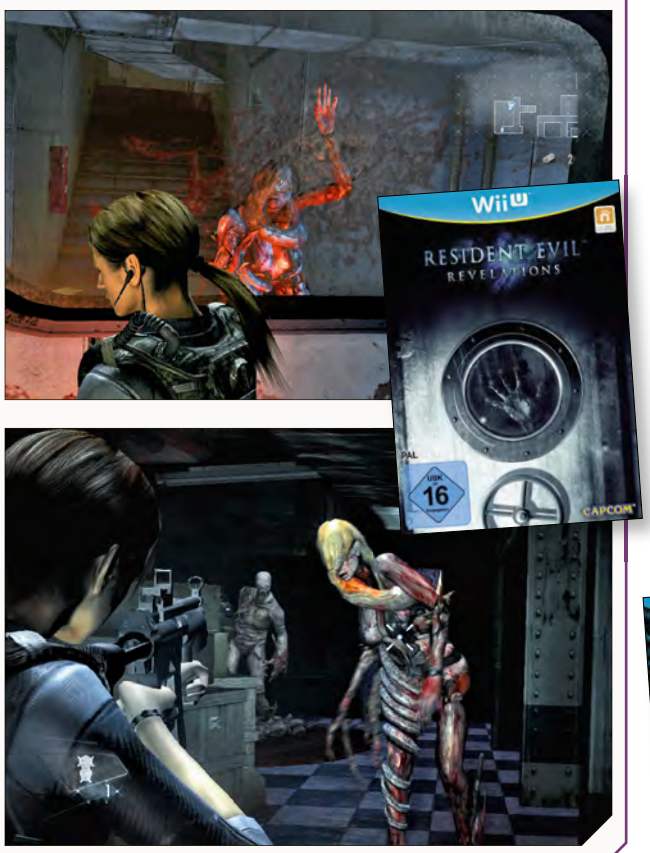
Wii U

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
22. März	Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom
28. März	Lego City: Undercover	Warner Interactive
28. März	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision
12. April	Aliens: Colonial Marines	Sega
12. April	Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai
19. April	Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive
07. Mai	Dream Pinball 3D II	Zuxxez
24. Mai	Resident Evil: Revelations	Capcom

24.05. RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Hersteller: Capcom **Genre:** Action- Adventure

Endlich! *Resident Evil: Revelations* schlug auf dem 3DS ein wie eine Bombe, Fans betiteln es als das letzte echte *Resi* der Reihe. Da war doch klar, dass hier auf anderen Plattformen Nachholbedarf besteht. Wer nicht mehr mit einem Release auf der Wii U gerechnet hat, den hat Capcom schön an der Nase herumgeführt und nach knapp eineinhalb Jahren endlich den Startschuss für den Release gegeben. So kommt es, dass uns im Mai eine spannende Story rund um Jill Valentine erwartet! Wie immer werden wir uns mit Zombies auseinandersetzen und fleißig die Köpfe rollen lassen. Die Wii-U-Version wird natürlich auf Herz und Nieren geprüft, sobald uns ein Testmuster vorliegt. Was dieses Game angeht, werdet ihr natürlich auf dem Laufenden gehalten.



MAI DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – D. C.

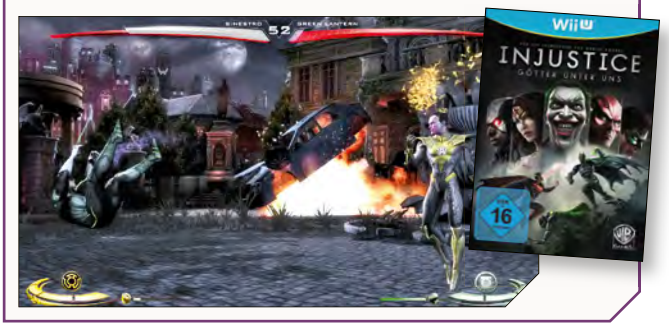
Hersteller: Square Enix **Genre:** Action

Für Oldschool-Gamer sollte *Deus Ex: Human Revolution* kein Fremdwort sein. Square Enix machte sich darüber Gedanken und kündigte eine erweiterte und natürlich grafisch verbesserte Version für die Wii U an. Etliche Zusatzinhalte und ein anderes Spielgefühl dürfte auch für Fans ein Anreiz zum Neukauf sein.

19.04. INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Beat 'em Up

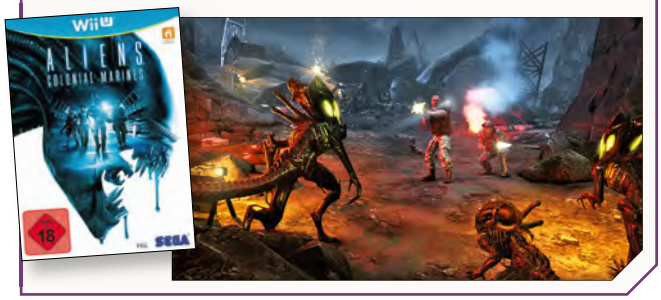
Warum sich hier Superhelden gegenseitig die Visage einhauen, ist vielen ein Rätsel. Fakt ist aber, dass *Injustice* viele spannende Zweikämpfe bietet. Dabei wird die Story durch ebenso packende Zwischensequenzen erzählt. Ob die Wii-U-Fassung überzeugt, werdet ihr in unserer nächsten Ausgabe erfahren.

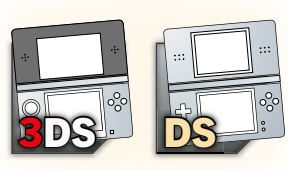


12.04. ALIENS: COLONIAL MARINES

Hersteller: Sega **Genre:** Ego-Shooter

Dass Sega die Wii-U-Version von *Aliens: Colonial Marines* verschob, war schon nicht besonders nett. Auf anderen Konsolen kämpft dieser Titel um Anerkennung. Häufig macht man die altbackene Optik dafür verantwortlich. Ob dieses Game auf der Wii U toppt oder floppt, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.





DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
29. März	Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest Software
4. April	Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.
12. April	Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai
12. April	Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo
19. April	Fire Emblem: Awakening	Nintendo
15. April	Secret Agent Files	S.A.D.
21. April	Lego City: Undercover – The Chase Begins	Nintendo
23. April	Mein Reiterhof – Galopp ins Abenteuer	Treva Entertainment
17. Mai	Pokémon Mystery Dungeon: Gates of Infinity	Nintendo
24. Mai	Donkey Kong Country Returns 3D	Nintendo

Test S. 40

19.04. FIRE EMBLEM: AWAKENING

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie

Seit mehr als zwei Jahrzehnten unterhält die *Fire Emblem*-Reihe nun Mann, Frau, Rollenspieler und solche, die es werden wollen. Der neueste Ableger der Serie schickt wieder mal tapfere Helden in die Welt hinaus. Eine ganze Schar solcher hört nur auf euer Kommando. Strategie-Kämpfe und feine Optik sind da nur ein kleiner Teil dessen, was dieses Spiel ausmacht. Ihr müsst euch zu Allianzen verbinden und eure Krieger strategisch vorgehen lassen, um Erfolg auf euren Missionen zu haben. Wir haben *Fire Emblem: Awakening* in dieser Ausgabe ausführlich getestet und sind darüber hinaus in unserem Retro-Special noch auf ältere Teile eingegangen. Für Fans der Reihe genau das Richtige!

21.04. LEGO CITY: UNDERCOVER - TCB

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure

Da *Lego City: Undercover* ein Wii-U exclusiver Titel ist, bekommt der 3DS im April das Prequel dazu spendiert. Das Open-World-Abenteuer *Lego City: Undercover - The Chase Begins* ist zeitlich 2 Jahre vor seinem Wii-U-Namensvetter angesiedelt. Ihr spielt hier ebenfalls den Polizisten McCain in seiner Anfangszeit als Polizist. Wenn sich Chase McCain genauso verhält wie McClain aus Stirb Langsam, werdet ihr sicherlich ein fabelhaftes Abenteuer erleben.

17.05. POKÉMON MYSTERY

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure

Pokémon Mystery Dungeon: Gates of Infinity ist der Nachfolger von *Team Rot* und *Team Blau*. Wie auch in den Vorgängern schlüpft ihr hier nicht in die Rolle eines Pokémon-Trainers, sondern werdet selbst zum Pokémon. Euer Ziel ist es, anderen Pokémon in Not zu helfen. Dies geschieht durch Kämpfe, aber auch durch etwaige andere Quests, die ihr zu lösen versucht. Seid ihr dabei erfolgreich, besteht auch die Chance, andere und bessere Tierchen in euer Team zu integrieren. Am 17. März startet der neueste Teil und jeder Fan wird diesem Datum mit Sicherheit entgegenfiebern. Wir halten euch auf dem Laufenden.

24.05. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run

Dieser Affe zählt wie Mario, Luigi oder Yoshi zu den Urgesteinen der Videospielgeschichte. Wie unwahrscheinlich ist es dann, dass Donkey Kong Country in 3D returned? Zugegeben: ein sehr schlechtes Wortspiel. Schlecht trifft für *Donkey Kong Country Returns 3D* aber gar nicht zu! Die Wii-Version war schon sehr zu empfehlen. Ihr hüpft, reitet, springt, schlagt, fliegt, rollt – teilweise mit Unterstützung von Diddy Kong – durch den Dschungel, sammelt dabei Bananen, und helft Donkey Kong, die Tikis zu besiegen. Dabei streift ihr durch – in der Thematik – ständig wechselnde Levels. Die Grafik wurde ganz schön aufpoliert und der Schwierigkeitsgrad enorm, aber nicht auf Frustniveau, angehoben. Jump&Run-Veteranen werden im Mai aufs Neue gefordert – diesmal in 3D!!

FIRE EMBLEM AWAKENING

Strategie Alle Welt ist begeistert von diesem Spiel. Wir haben es selbst ausführlich getestet und zeigen euch hier, wie sich das neue Fire Emblem bei uns schlägt.

In Japan ist *Fire Emblem*, ein taktisches Rollenspiel, eine deutlich bekanntere Marke als bei uns in der westlichen Welt. Das könnte sich jedoch mit *Awakening* endlich ändern: Wir haben das neueste Spiel der Serie für euch ausführlich getestet und so manchen Kopf zum Qualmen gebracht. Wenn euch zusätzlich die Geschichte der Reihe interessiert, blättert doch einfach auf unser großes *Fire Emblem*-Retro-Special auf Seite 82.

Der Beginn der Geschichte

Handlungsort ist das Königreich Ylisse, welches von der Familie des Hauptcharakters Chrom regiert wird. Jener macht sich jedoch nicht viel aus Adelsallüren und sorgt lieber mit seiner Schutztruppe, den „Hirten", für Frieden im Reich. Eines Tages finden Chrom und seine kleine Schwester Lissa auf dem Weg eine bewusstlose Person ohne Erinnerungen: euren Strategen. Sein Standardname ist Robin, jedoch könnt ihr ihn beim Erstellen eines neuen Spielstandes umbenennen, sein Geschlecht und Alter ändern und sein Aussehen euren Wünschen anpassen. Zusätzlich dürft ihr das Wertewachstum beeinflussen, indem ihr einen besten und einen schwächsten Wert angebt. Robin wird durch seinen logischen Verstand schnell zum Strategen der Hirten ernannt und nimmt mit Magie und Schwert aktiv an den Kämpfen teil. Kurz nachdem der Taktiker sich Chrom und seinen Gefährten angeschlossen hat, erscheint wie aus dem Nichts ein riesiges Dimensionstor am Himmel, aus dem Horden von untoten Kämpfern hervorkommen – und ein junger Krieger, der sich Marth nennt. Schon bald wird klar, dass nicht nur das unlautere Kriegervolk aus Plegia den Ylisseanern nach Tod und Vernichtung trachtet, sondern auch ein Heer aus monströsen Kreaturen aus einer anderen Dimension.

Das Kampfsystem

Vor Beginn eines Gefechts könnt ihr eure Einheiten, deren Auf-

Im wahrsten Sinne des Wortes aus heiterem Himmel dringen die Untoten in Chroms Welt ein und sorgen für Chaos.

Die Hirten sind eine wild zusammengewürfelte Gruppe aus den unterschiedlichsten Charakteren – und jeder hat so seine Macke.

stellung und Ausrüstung bestimmen. Außerdem empfiehlt es sich, stets die Karte im Blick zu behalten und die verschiedenen Gegner zu betrachten. Spieltechnisch handelt es sich um ein rundenbasiertes Kampfsystem: Zunächst bewegt ihr eure Einheiten, lasst sie angreifen oder heilen oder sich in Sicherheit bringen. Sobald all eure Krieger ihre Aktion durchgeführt haben, ist die gegnerische Truppe am Zug und greift euch an. Neu bei *Awakening* ist die Möglichkeit, dass sich zwei benachbarte Einheiten im Kampf direkt helfen. Dies ist auf zweierlei Arten möglich: Entweder sie besetzt ein angrenzendes Feld und eilt dem Partner bei Angriffen zu Hilfe – und kann vom nächsten Gegner selbst angegriffen werden – oder die beiden Partner schließen sich mit dem Befehl Kombi zusammen und bewegen sich wie eine Einheit. Dabei kann der passive Partner nicht angegriffen oder verletzt werden und beschert dem aktiven Part des Duos zusätzliche Punkte in Sachen Geschwindigkeit, Angriffskraft und so weiter. Das Ziel der meisten Kapitel ist es, alle Gegner zu bezwingen oder den Anführer auszuschalten – gelegentlich ist dies auch mit der Aufgabe, NPCs zu beschützen, kombiniert.

Einzigartige Charaktere

Der wohl erwähnenswerteste Punkt der *Fire Emblem*-Reihe ist, dass jeder spielbare Charakter eine individuelle Persönlichkeit mit eigener Hintergrundgeschichte und Motiven ist. Wie in den meisten Ablegern der Serie existieren auch in *Awakening* Unterstützungsgespräche: Verbringen zwei Charaktere eine gewisse Zeit gemeinsam auf dem Schlachtfeld, freunden sie sich an, wodurch besondere Gespräche zwischen ihnen zustande kommen. Dort erfährt man etwas über die Beweggründe der einzelnen Leute und oft bekommt man auch witzige Pannen zu hören. Je höher der Unterstützungslevel zwischen ihnen ist, desto mehr Kampf-Boni erhalten die beiden. Bei *Fire Emblem Awakening* können Männer und Frauen sogar heiraten und Kinder bekommen, die später als Einheiten verfügbar sind. Es existieren unterschiedliche Klassen von Einheiten, wobei jede Klasse bestimmte Stärken und Schwächen hat. Weiterhin gibt es ein Waffendreieck: Schwert schlägt Axt, Axt schlägt Lanze und Lanze schlägt Schwert. Diese grundlegenden Regeln sollten im Kampf stets beachtet werden, um seinen Gegner leichter in die Knie zu zwingen und Schaden zu vermeiden. Denn was *Fire Emblem* zusätzlich von vielen anderen Spielen unterscheidet, ist, dass der Tod eines Charakters endgültig ist – eine gefallene Einheit ist für alle Zeit verloren. Nur im neu eingeführten Casual-Modus gibt es die Möglichkeit, dass besiegte Charaktere sich nur vom Kampfplatz zurückziehen und später wieder verfügbar sind.

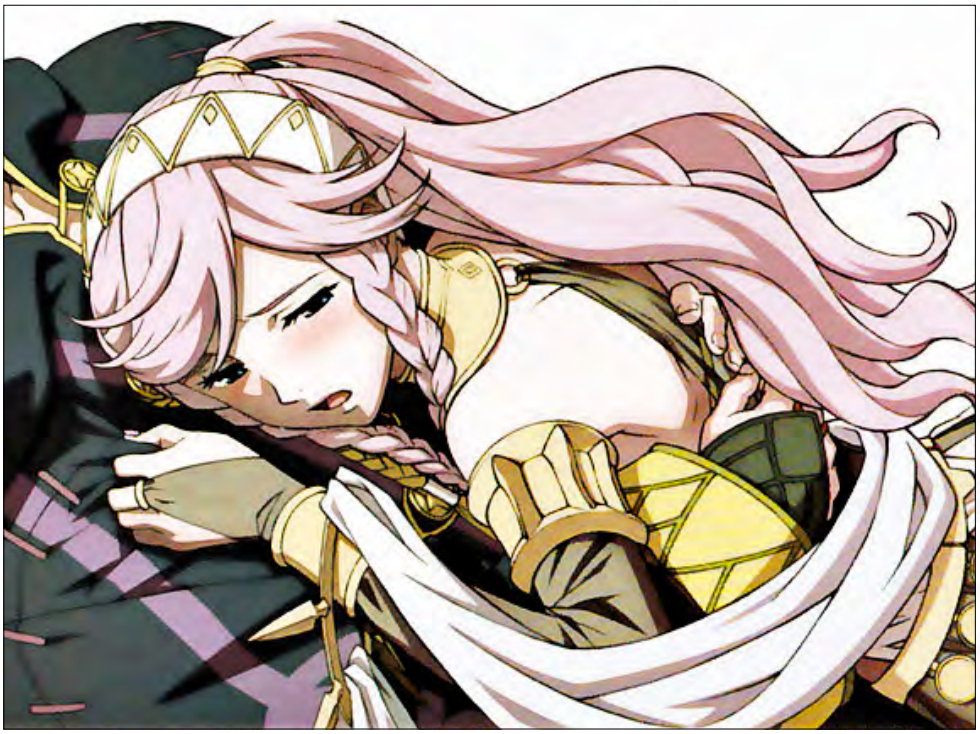
Rollenspiel-Elemente

Für jeden Kampf erhält der Charakter Erfahrungspunkte und bei jedem Levelanstieg einen Boost der Statuswerte, das vom individuellen Wachstum und von der Klasse abhängig ist. Die Levels erstrecken sich in der Regel von 1 bis 20, ab Level 10 kann die Einheit ein Zweitsiegel oder ein Meistersiegel verwenden, wodurch sie neue Waffen einzusetzen vermag, sich schneller fortzubewegen weiß und vieles mehr. Das Zweitsiegel lässt den Charakter erneut eine Klasse der ersten Stufe wählen, wohingegen das Meistersiegel den Klassenaufstieg in die zweite Stufe ermöglicht. Somit habt ihr die Gelegenheit, euren Einheiten entweder ein erweitertes Training zu bescheren, oder sie auf die zweite Stufe zu erheben, wodurch sie ihr Potenzial und ihre klassenspezifischen Fähigkeiten weiter ausbauen

Wer verbirgt sich wohl hinter der Maske von Marth? Weshalb kam er mit den Untoten durch das Dimensionstor? Und was hat er mit Chrom zu schaffen?

Auf dem unteren Bildschirm seht ihr die Werte, Waffen und Fähigkeiten eurer Einheiten. Beim Klick auf das Profilbild könnt ihr die Kampfanimationen betrachten.

Chrom bittet das Nachbarreich Regna Ferox gegen die Streitkräfte aus Plegia um Unterstützung.



Die Liebesgeständnisse sind zum Teil etwas kitschig und die Damen nur spärlich bekleidet – typisch japanisch eben.

können. Es lohnt sich auf jeden Fall, die Charaktere auch in andere Klassen hineinschnuppern zu lassen: Einem gebrechlichen Pegasusreiter würde zum Beispiel ein Training als gepanzerter Ritter nicht schaden.

Multiplayer-Modus

Ihr habt die Möglichkeit, aus eurer Truppe zehn Kämpfer auszuwählen und diese über Streetpass zu versenden. Trefft ihr nun einen anderen *Fire Emblem*-Spieler, taucht auf seiner Weltkarte euer Anführer auf, mit dem man Handel treiben, ihn herausfordern oder für Gold rekrutieren kann. Akzeptiert ihr eine Kampfherausforderung, treten die beiden Mannschaften gegeneinander an. Außerdem gibt es die Möglichkeit, sich mit einem Partner lokal zusammenzutun und gemeinsam gegen Computergegner zu kämpfen. Diese Möglichkeiten bieten ein recht nettes Gimmick, aber so richtig notwendig sind sie nicht.

Negatives?

Krampfhaft wurde nun in der Redaktion nach Schwachstellen an diesem genialen Spiel gesucht – Berufskrankheit. Das Einzige, was uns auffiel, ist, dass es durch einen leichten Patzer der Übersetzer leider zu einem kleinen Spoiler kommt, über den man sich ärgern kann – sofern man denn zufällig darauf stößt. Gravierende Fehler gibt es keine, aber etwas schade ist, dass die Zwischensequenzen und Schlachtrufe nur auf Englisch (oder Japanisch) verfügbar sind. Das stört zwar nicht wirklich, da es Untertitel gibt und die Stimmen alle sehr gut

Die gutmütige Erhabene Emmeryn ist Chroms große Schwester und das Oberhaupt des ylisseanischen Königreichs. Sie dient als Vorbild für das ganze Volk.

Auch einfache Landarbeiter unterstützen die Hirten bei ihrem Kampf gegen plündernde Banditen. Manche entpuppen sich als äußerst tapfere Krieger.

Gegen die geballte Power von Bogenschütze und Windmagier kommt nicht mal der stärkste Wyvern an.

passen, aber bei *Radiant Dawn* hatte man sich schließlich auch um eine deutsche Synchronisation bemüht. Weiterhin hat zwar jeder Charakter mehrere Gesichtsausdrücke, jedoch blinzeln sie nicht mehr oder bewegen beim Sprechen den Mund so wie in früheren Teilen. Doch diese Dinge sind nur winzig kleine Mankos, die weder den Spielfluss noch das Spielerlebnis beeinträchtigen.

Was will man mehr?

Die Story hält einige Überraschungen für uns bereit, ist ergreifend und stimmig in jeder Hinsicht, genau wie die Charaktere. Das Supportsystem ist so umfangreich und amüsant wie nie, außerdem stellt die Heiratsmöglichkeit eine erfreuliche Rückbesinnung auf Fire Emblem 4 dar. Der 3D-Effekt hätte sich vor allem in den Kampfanimationen kaum verbessern lassen, zusätzlich könnt ihr das Kampfgeschehen auch aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten: Es vermittelt ein ganz anderes Erlebnis, wenn man dem Gegner Auge in Auge gegenübersteht und einen Arkusdonner-Zauberspruch auf sich zurasen sieht. Der Soundtrack ist vielseitig, immer dem Geschehen entsprechend und klingt einfach genauso überragend wie der von beispielsweise *Radiant Dawn*. Aber im Gegensatz zum Wii-Titel drücken die Musikstücke weniger Macht und Kraft aus, sondern Eleganz, Zusammenhalt und Hoffnung – eben genau die Leitthemen von *Awakening*. Da die meisten *Fire Emblem*-Teile thematisch völlig unabhängig voneinander sind, lässt sich dieses Spiel ohne Vorkenntnisse genießen und ist daher auch problemlos an Neulinge zu empfehlen. Fans der Serie werden sich jedoch über spezielle Waffen wie Hectors Axt, Micaiahs Feuer oder natürlich den mysteriösen Marth freuen, die kleine Anspielungen auf die Helden früherer Teile bieten. Nintendo wird im Lauf der Zeit auch hierzulande DLC-Kapitel zum Verkauf anbieten, die das Spiel erweitern und neue Charaktere zum Rekrutieren bieten. Vielleicht gibt es ja ein Wiedersehen mit altbekannten Protagonisten aus den früheren Teilen? Man darf auf Weiteres gespannt sein.

Stefanie Groß

Die Zwischensequenzen sind actiongeladen und aufwendig inszeniert – leider aber nur mit englischer Sprachausgabe.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Das Spiel hat mich mehr als einmal überrascht – äußerst positiv wohlgemerkt!“

Als langjähriger *Fire Emblem*-Fan fiel mir der Einstieg in den neuen Teil natürlich leichter als anderen, für die die Serie vielleicht neu ist. Dennoch brachten die späteren Karten meinen Kopf ganz schön zum Rauchen – vor allem, da ich eine bin, die alle Charaktere lebend durch das Abenteuer bringen möchte. Obwohl ich bei Weitem nicht alle Nebenmissionen gemacht oder alle Einheiten trainiert habe, kam ich auf eine stolze Spielzeit von ziemlich genau 50 Stunden. Der Job als Heiratsvermittler hat mir genauso Spaß gemacht wie der als Stratege. Ein erneutes Durchspielen lohnt sich auf jeden Fall, um alle Dialoge und Charaktere zu erleben. *Awakening* ist ein würdiger Ableger der Serie, der die internationalen Höchstwertungen wahrlich verdient hat! Für mich bisher das Highlight des Jahres – einzig *Pokémon X & Y* im Oktober könnte das vielleicht noch toppen.

Fire Emblem Awakening

Termin: 19. April 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 9
Die Zwischensequenzen sind top inszeniert, der 3D-Effekt kommt hervorragend zur Geltung.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Der Soundtrack klingt einfach nach *Fire Emblem*. Wer den aus *Radiant Dawn* mochte, wird diesen hier lieben!

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Dass nur das Touchpad genutzt wird, stört nicht. In einem Strategie-Spiel braucht man kein Mikrofon.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: Bei Erstellen des Spielstands wählbar
Speichersystem: Jederzeit auf der Oberweltkarte
Um zu verhindern, dass euch eine Einheit wegstirbt, ist viel taktisches Feingefühl gefragt. So muss ein gelungenes Strategiespiel aussehen!

MEHRSPIELER 7
Sich mit anderen zu messen, handeln und austauschen zwar ist ganz nett, aber nicht unbedingt notwendig.

PRO / CONTRA
- ✚ Selbst erstellbarer Stratege
- ✚ Verschiedene Schwierigkeitsgrade
- ✚ Liebenswerte Charaktere und Dialoge
- ✚ Wiedereinführung des Heiratssystems
- ✚ Anspruchsvoll, jedoch nie unfair
- ✖ Keine deutsche Sprachausgabe

3DS-FAKTOR 8
Der 3D-Effekt bereichert das Geschehen. Auf dem Touchscreen lassen sich Infos zum Kampf einsehen.

WERTUNG/FAZIT

89

„Ein Meisterwerk, das nicht nur Strategie-Spieler begeistern wird“

UNSER FIRE-EMBLEM-GUIDE

Das Waffen- und Klassensystem von Fire Emblem 13 ist komplexer, als man zunächst meinen könnte. Alte Hasen finden sich zwar sofort zurecht, aber wir möchten den Anfängern gerne eine kleine Sammlung von Tipps zur Verfügung stellen.

NICHTS ÜBERSTÜRZEN

Vor allem zu Beginn lautet die Devise: Abstand halten! Spielt lieber etwas defensiver, nehmt empfindliche Einheiten in eure Mitte und lasst sie vom Rest der Truppe beschützen. Schickt niemals Einzelkämpfer nach vorne: Durch das neue Unterstützungssystem lässt es sich eh viel besser zu zweit austeilen. Schwächt die Gegner aus der Ferne mit Einheiten, die keinen Konter kassieren können, und gebt ihnen mit einem Nahkämpfer den Rest. Nutzt Wälder, Festungen und Ähnliches, um eure Verteidigung und Ausweichchancen zu erhöhen. Auf der Karte könnt ihr sehen, welches Terrain welche Boni bietet.

FREDERICK

Frederick als Erzritter – das heißt, eine Einheit der zweiten Stufe – wirkt auf den ersten Blick jedem Gegner überlegen. Im Kampf solltet ihr euch mit ihm dennoch zurückhalten: Er klaut den schwächeren Rekruten die Erfahrungspunkte und wird wertetechnisch schon bald von den anderen Kämpfern überflügelt werden. Es bietet sich jedoch an, ihn als Köder zu verwenden: Lasst ihn seine Waffe ablegen, sodass er Angriffe nicht kontern kann, und schickt ihn nach vorne, um Angriffe der Gegner auf ihn zu provozieren, von denen er nicht viel Schaden zu fürchten hat. Nun könnt ihr die Gegner leichter einkesseln und besiegen.

HEITERES ZOMBIEKLOPPEN

Mit dem Item Stinkende Kiste lassen sich Untote auf der Weltkarte herbeirufen. Somit könnt ihr auch zwischen den Missionen eure Einheiten trainieren, Bündnisse formen und Items abgreifen. Passt jedoch auf: Die Zombiekrieger sind vor allem zu Beginn teilweise sehr stark und werden nicht darauf warten, dass ihr euch in ihren Radius begebt, sondern direkt in Richtung der Truppe eilen. Je mehr Zombiemissionen ihr abschließt, desto besser wird euer Ruf. Im Menü unter „Drahtlos“ – „Rufbelohnungen“ könnt ihr sehen, wie viele Punkte ihr schon gesammelt habt, und dabei seltene Items abstauben.

VORTEILE NUTZEN

Zusätzlich zum Waffendreieck gibt es Waffen, die gegen bestimmte Arten von Einheiten effektiv sind: Zum Beispiel sind Windmagie und Bögen effektiv gegen fliegende Einheiten, Hämmer richten gegen gepanzerte Gegner enormen Schaden an und so weiter. Neben der Waffe findet ihr entsprechende Symbole, die auf einen Vorteil hinweisen. Haltet dieses Wissen stets im Hinterkopf – im offensiven wie im defensiven Bereich. Diese Anfälligkeiten gelten für Gegner ebenso wie für euch. Besonders fliegende Einheiten sind stets gefährdet.

BEZIEHUNGEN AUFBAUEN

Je öfter ihr zwei Einheiten miteinander kämpfen lasst, desto besser wird ihre Beziehung – im Gefecht und auch außerhalb davon. Jeder kann mit allen verfügbaren Gesprächspartnern einen Freundschaftslevel von C bis A erhalten. Zwischen einer Dame und einem Herrn ist sogar ein S-Rang möglich: Ist dieser erreicht, werden die beiden Turteltauben heiraten und im zweiten Spielabschnitt dürft ihr dann ihr Kind in einer Nebenquest rekrutieren. Wie die Kinder heißen und welche Klasse sie besitzen, ist von mütterlicher Seite festgelegt. Vom Vater erhält der Sprössling die Haarfarbe und eine Fähigkeit und oft übertreffen die Nachkommen ihre Eltern bei Weitem – es lohnt sich also, so viele Paare zu bilden wie möglich.

DONNEL

Donnel kann man bereits sehr früh anwerben – und das sollte man auch, denn er besitzt eine einzigartige Fähigkeit namens Talentiert, wodurch jeder Wert eine Wachstumsrate von 20 % erhält. Somit wird der kleine Dorfjunge trotz anfänglicher Schwächen sehr schnell stark. Und nicht nur das: Er kann diesen Skill auch an sein Kind weitervererben, sofern er an letzter Stelle in der Fähigkeiten-Liste steht.

ES GLITZERT SO SCHÖN!

Auf jeder Karte finden sich einige funkelnde Stellen, die ein Geheimnis bergen. Lasst ihre eine Einheit darauf den Zug beenden, erhält sie ein paar Bonus-Erfahrungspunkte, einen gesteigerten Waffenlevel oder findet ein seltenes Item. Es lohnt sich also auf jeden Fall, die Karte zu untersuchen. Weiterhin geben euch auch Dorfbewohner (grüne NPCs), die ihr rechtzeitig vor Banditen warnt oder rettet, aus Dankbarkeit Gegenstände.

DAS KLASSENSYSTEM

Im Folgenden stellen wir die verschiedenen Klassen in Fire Emblem 13 genauer vor. Ihr erhaltet Informationen zu den Waffen und Entwicklungsmöglichkeiten der Grundstufen sowie eine kurze Beschreibung.

NAME DER KLASSE	WAFFEN	BESCHREIBUNG	ENTWICKLUNG
Lord	Schwert	Ausgeglichenes Wachstum, unzerstörbare Waffe + Rapier	Erzlord
Taktiker	Schwert, Magie	Vielseitig einsetzbar, ausgeglichenes Wachstum	Großmeister
Kavalier	Lanze, Schwert	Hohe Beweglichkeit, ausgeglichen	Paladin, Erzritter
Ritter	Lanze	Extrem hohe Verteidigung und Stärke, aber langsam, anfällig für Magie/Hämmer/Rapier, geringe Beweglichkeit	Erzritter, General
Troubadour	Stab	Hohe Beweglichkeit & Resistenz. Heilt Verbündete, kann nicht kämpfen.	Walküre, Kriegsheiliger
Heiler	Stab	Heilt Gefährten. Fragil, kann nicht kämpfen.	Kriegsheiliger, Weiser
Magier	Magie	Angriff über 1–2 Felder, anfällig für physische Angriffe	Weiser, Dunkelritter
Dunkelmagier	Dunkelmagie	Relativ hohe Defensive & Resistenz, jedoch langsam	Dunkelritter, Zauberer
Bandit	Axt	Extreme angriffsstark & hohe KP, geringe Verteidigung	Berserker, Krieger
Kämpfer	Axt	Extreme Angriffskraft und KP, geringe Verteidigung & Resistenz	Krieger, Held
Söldner	Schwert	Ausgewogene Einheit, wenig Resistenz, nützliche Skills	Held, Bogenritter
Schütze	Bogen	Schnell und treffsicher, effektiv gegen fliegende Einheiten, kann jedoch im Nahkampf nicht kontern	Bogenritter, Scharfschütze
Myrmidone	Schwert	Extrem schnell und treffsicher, viele kritische Treffer, anfällig für Angriffe	Schwertmeister, Assassine
Dieb	Schwert	Kann Türen und Truhen öffnen, sehr schnell und treffsicher, jedoch angriffsschwach und anfällig für alle Angriffe	Assassine, Gauner
Pegasusritter	Lanze	Hohe Beweglichkeit, Resistenz und Geschwindigkeit, anfällig für physische Angriffe sowie Bögen und Windmagie.	Falkenritter, Dunkelschwinge
Wyvernritter	Axt	Hohe Beweglichkeit, Stärke und Defensive, anfällig für Bögen und Windmagie	Wyvernlord, Greifenritter
Dörfler	Lanze	Durch Fähigkeit Talentiert bald sehr stark, Klassenwechsel durch Zweitsiegel	Keine
Tänzer	Schwert	Schwach und nur bedingt zum Kampf geeignet. Ermöglicht Verbündetem einen zweiten Zug.	Keine
Taguel	Bestienstein	Kann Bestiengestalt annehmen. Hohe Geschwindigkeit und Treffsicherheit. Bestiensteine allerdings nur schwer zu bekommen.	Keine
Manakete	Drachenstein	Kann Drachenform annehmen. Extrem mächtig. Drachensteine allerdings nur schwer zu bekommen.	Keine

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Rennspiel Besser spät als nie: Das lange Warten auf die Wii-Umsetzung des aktuellen Teils der Racing-Reihe hat sich wahrlich gelohnt!

Autsch: Eure Fahrzeuge erleiden zumindest äußerlich Schaden. Auf das Fahrverhalten wirken sich Crashs nicht aus – abgesehen von platten Reifen!

Den – oft lästigen – Verkehr könnt ihr auf dem GamePad einfach abstellen. Außerdem lässt sich damit unter anderem auch das Wetter oder das Fahrzeug wechseln.

In ganz Fairhaven gibt es zahlreiche mehr oder weniger gut versteckte Werbetafeln zu entdecken. Zerstört diese mit gewagten Sprüngen!

Eure Unfälle und Takedowns werden in teils spektakulären, aber stets stylishen Replays gezeigt. Da macht das Crashen doppelt Spaß!

Vier Monate länger als PS3-, Xbox- und PC-Spieler mussten Wii-U-Raser auf das neue *Need for Speed* warten, dafür versprachen die Entwickler der Rennspielschmiede Criterion interessante Extras auf der neuen Nintendo-Konsole. Doch wie interessant sind diese denn nun wirklich? Und wie schlägt sich die Wii-U-Fassung im Vergleich mit der Playstation-3- und Xbox-360-Fassung? Wir haben uns hinters virtuelle Lenkrad gequetscht und es für euch herausgefunden!

Angenehm unkompliziert

Auf eine Story wird in *Most Wanted* nahezu komplett verzichtet, der Fokus liegt eindeutig auf irrwitziger Raserei und spektakulärer Action. Auf eurem Weg zum meistgesuchten Raser der Stadt Fairhaven müsst ihr die Top 10 der Most-Wanted-Fahrer schlagen. Punkt. Dann findet ihr euch auch schon umgehend hinterm Steuer wieder und legt mit dem Erkunden der überaus großen – und frei befahrbaren – Spielwelt los. Für coole Aktionen wie Drifts, Sprünge oder Hochgeschwindigkeitsfahrten erhaltet ihr zum einen die für den Spielfortschritt nötigen Speedpunkte, zum anderen ladet ihr so den Boost eures Vehikels auf, den ihr per Knopfdruck aktiviert, wenn ihr kurzzeitig ein paar Extra-Pferdchen unter der Haube eures Boliden benötigt. Quer durch die Stadt sind zudem Rennen verteilt, die ihr entweder mit eurem Fahrzeug ansteuert oder direkt via EasyDrive während der Fahrt mittels Steuerkreuz startet. Ebenso könnt ihr auf diesem Wege Fahrzeuge wechseln, Most-Wanted-Fahrzeuge freischalten, Tuning-Teile und Extras auswählen oder gar einen Beitrag auf MiiVerse verfassen. Der Bildschirm des Wii U GamePads hätte sich zwar wunderbar zum Bedienen des EasyDrive-Systems geeignet, wird aber anderweitig genutzt. So seht ihr darauf auf Wunsch die Umgebungskarte, wechselt Autos, stellt die Tageszeit sowie den Verkehr ein.

Die Rennen selbst bieten – zumindest im Singleplayer-Modus – keine großen Überraschungen: Euch erwarten die typischen Checkpoint- und Rundkurs-Rennen mit oder ohne Verfolger, Herausforderungen gegen die Most-Wanted-Fahrzeuge, ihr müsst den Cops entkommen oder eine bestimmte Durchschnittsgeschwindigkeit auf einer vorgegebenen Strecke erreichen. Mit euren Gegnern geht ihr dabei wenig zimperlich um, stattdessen gibt's satt Speedpunkte, wenn ihr diese mittels der aus der *Burnout*-Reihe bekannten, sogenannten Takedowns gegen Hindernisse befördert, von der Straße drängt oder einfach nur ordentlich rammt. Obendrein bietet das Spiel eine Vielzahl an kleinen, dem Langzeitspaß förderlichen Nebenaufgaben wie etwa Höchstgeschwindigkeits-Herausforderungen an Radarfallen oder Sprünge durch Werbeschilder.

Hochkarätiger Fuhrpark

Durch eure gesammelten Speedpunkte schaltet ihr im Spielverlauf Herausforderungen gegen die zehn Most-Wanted-Fahrzeuge frei, zu denen ihr mit einem Wagen eurer Wahl antretet. Ansonsten stehen euch für jedes Auto fünf vorgegebene Rennen zur Verfügung. Zu Beginn des Spiels besitzt ihr bereits einen stattlichen Fuhrpark, findet aber in den Straßen von Fairhaven immer weitere Flitzer samt dazugehörigen Veranstaltungen. In der Summe stehen euch über 45 Fahrzeuge zur Auswahl – inklusive der Wagen sowie zusätzlichen Herausforderungen aus dem für PS3- und Xbox-Besitzer kostenpflichtigen DLC *Ultimate Speed Pack*. Die Fahrzeuge an sich sind sehr erlesen und bieten eine bunte Mischung aus der Welt der Sport- und Supersportwagen inklusive einiger Exoten. Mit dabei sind unter anderen der Bugatti Veyron, Porsche 918 Spyder, Audi R8 GT Spyder, Koenigsegg Agera R, Lamborghini Aventador, Pagani Huayra, McLaren F1 und viele weitere Schätzchen, die die Herzen eines jeden PS-Verrückten höher schlagen lassen.

Die Fahrphysik der Boliden ist dabei nur wenig realistisch, stattdessen wurde das Verhalten der Kisten dahingehend optimiert, dem Spieler ein möglichst actionreiches Rennspiel-Gameplay zu bieten. Das bedeutet irrsinnige Drifts, nahezu endlose Sprünge und heftige Rempeleien am

EasyDrive: Mit dem Digi-Kreuz lassen sich beispielsweise Rennen, Autos und Modifikationen unkompliziert auswählen. Aber warum nicht auf dem GamePad?

Schickes Fundstück: In der gesamten Spielwelt sind Fahrzeuge verstreut – wie etwa diese Corvette. Erkundungstouren und Cruisen lohnen sich also!

laufenden Band – und natürlich spektakulär inszenierte Crashs und Takedowns! Entsprechend schlicht ist das Tuning-System gehalten: Ihr könnt eure Flitzer zwar in verschiedenen Kategorien wie Motor, Getriebe, Reifen und Aerodynamik mit Upgrades versehen, doch insgesamt geschieht Tuning nur oberflächlich und bietet kaum Einstellmöglichkeiten. Am Look eurer Kisten könnt ihr herzlich wenig verändern – auf prollige Spoiler, Tribal-Airbrush-Motive auf dem Lack oder unsinnige Glitzerfelgen müsst ihr also auch verzichten. Einen neuen Anstrich könnt ihr euch bei der Fahrt durch die vielen im Stadtgebiet verteilten Werkstätten abholen, wodurch ihr euren Fahndungslevel senkt und Ordnungshüter an der Nase herumführt.

Klasse, aber nicht perfekt!

Trotz des Lobs zur Steuerung und zum Einsatz der Wii-U-Features hat sich beim Spielen schnell ein Kritikpunkt abgezeichnet, der aber vielmehr auf die Kappe der Wii-U-Hardware statt auf die der Entwickler geht: Mit den nicht-analogen Triggern des Wii U GamePads oder des Pro Controllers lässt sich das Gas eurer Fahrzeuge nicht dosieren, das heißt ihr gebt entweder Vollgas oder eben kein Gas – dazwischen gibt es nichts. Klar spielt das bei einem reinrassigen Arcade-Rennspiel keine tragende Rolle, dem Fahrgefühl wäre es dennoch zugute gekommen. Ansonsten dient der Touchscreen des GamePads als zweiter Bildschirm, auf dem man das Spiel zocken kann, als Anzeiger für die Karte bzw. die Menüs oder kann von einem Mitspieler genutzt werden. Dieser hat die Möglichkeit, mittels des Screens die Polizei zu irritieren (= auszubremsen), Einstellungen bei Verkehr und Wetter vorzunehmen oder den Spieler anhand der Karte durch Fairhaven zu lotsen. Und sollte ein unerfahrener Spieler ans Steuer dürfen, kann dieser von seinem Mitspieler am anderen Controller beim Lenken und Bremsen unterstützt werden. Ideal, wenn man den Großeltern oder dem kleinen Bruder die Raserei schmackhaft machen möchte!

Lediglich die Möglichkeit, Rennen gegeneinander zu fahren, in denen ein Spieler auf dem TV-Bildschirm spielt und der andere am Wii U GamePad, ist vermutlich aus technischen Gründen nicht integriert. Für heiße Kämpfe und die Pole Position müsst ihr also online gehen, wo das Spiel erst seine wahre Pracht entfaltet. Nachdem ihr euch mit eurem EA-Origin-Account (!) eingeloggt habt, geht die Raserei auch schon gesellig weiter: Ihr könnt euch dann in verschiede-

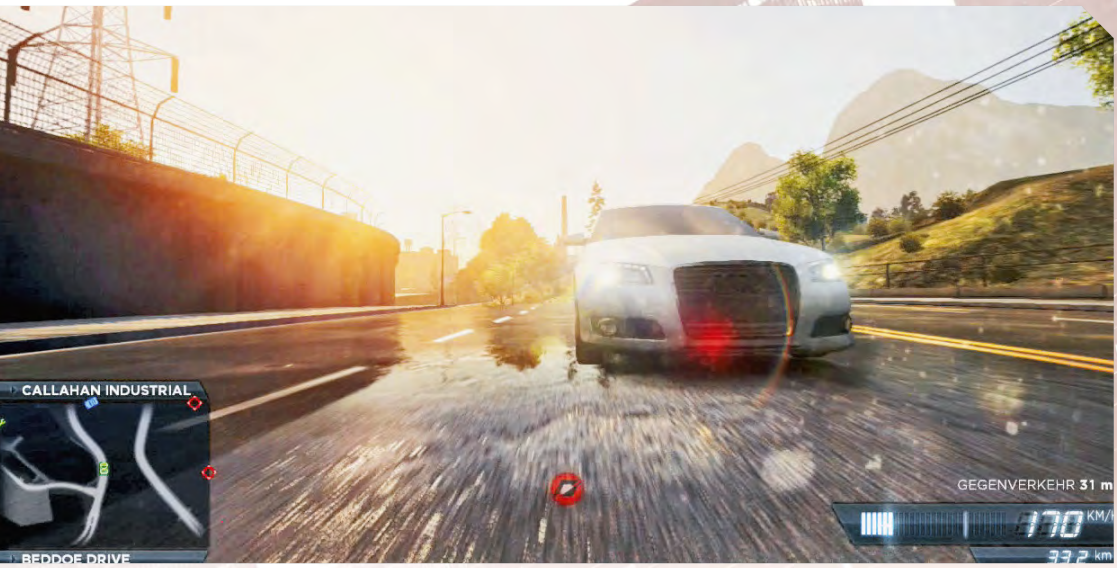
Gewinnt eine Wii U!

Gemeinsam mit Electronic Arts verlosen wir tolle Preise zum neuen Rennspiel-Hit Need for Speed: Most Wanted. Als Hauptpreis winken ein Wii U Premium Pack, einmal Need for Speed: Most Wanted für die Wii U, eine NFS-Armbanduhr, eine College-Jacke sowie ein iPhone-Cover. Die Zweit- und Drittplatzierten erhalten jeweils einmal das Spiel für die Wii U, die College-Jacke und ein iPhone-Cover. Alles, was ihr hierfür tun müsst, ist, folgende Frage richtig zu beantworten:

„Wie heißt die Stadt, die ihr im neuen Most Wanted unsicher macht?“

Teilnehmen könnt ihr einerseits auf unserer Homepage unter www.n-zone.de/Gewinnspiele oder ihr schickt uns ganz klassisch eine Postkarte mit der richtigen Antwort und dem Kennwort „Most Wanted“ an Redaktion N-ZONE, Computec Media, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth. Einsendeschluss ist der 20. Mai 2013.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von Electronic Arts und der Computec Media AG dürfen nicht an dem Gewinnspiel teilnehmen.



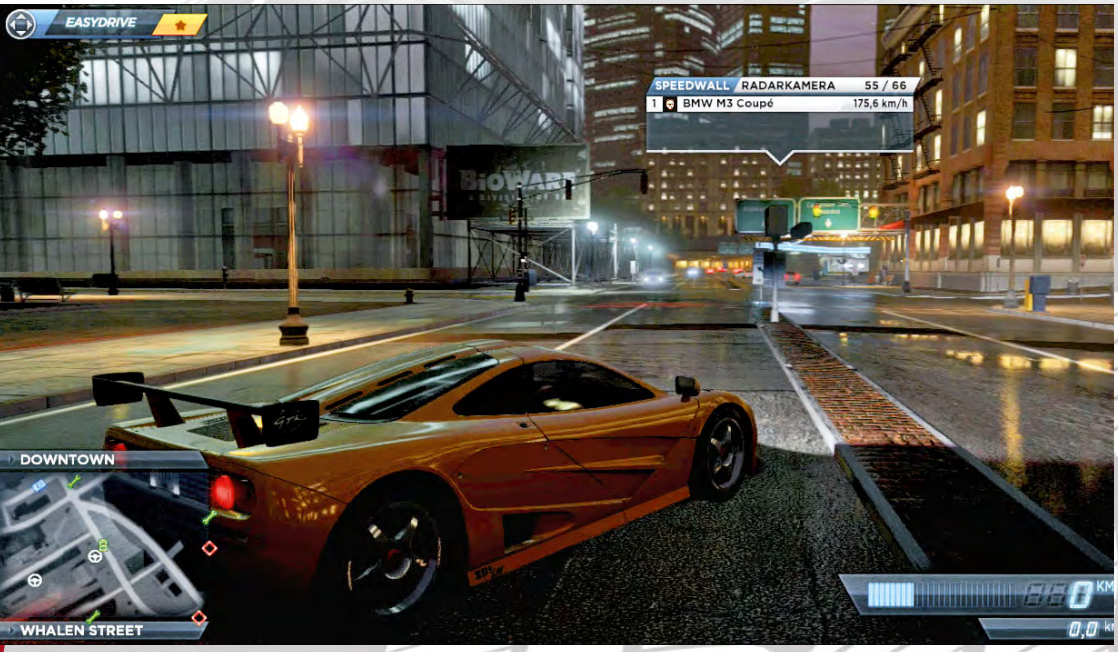
Die Stoßstangenperspektive ist zwar sehr rasant, aber auch unübersichtlich. Plötzliche Crashs sind vorprogrammiert!

nen Spielmodi mit anderen Mitspielern messen – bis zu sechs Fahrer treten auf einmal an. Das Motivierende am Online-Spielen ist aber auch das Vergleichen der vielen Bestwerte mit denen der Freunde. Wie hat es der eine nur geschafft, hier so weit zu springen oder endlos zu driften? Wie knacke ich den Blitzer-Highscore des anderen? Hierin steckt auch auf Dauer eine Menge Spielspaß, der weit über den Solo-Part hinausgeht!

Vorbildliche Technik

Hinsichtlich der Grafik weiß das neue *NFS* zu begeistern – sogar im direkten Vergleich mit den Fassungen für die PS3 und die Xbox 360. Hier trumpft die Nintendo-Version mit den schöneren Texturen und Effekten auf und auch in Sachen Framerate und Weitsicht steht die Wii-U-Umsetzung der Fassung auf anderen Konsolen in nichts nach. Das Geschwindigkeitsgefühl stimmt auch auf der Wii U, ganz besonders, wenn ihr inmitten der riesigen frei befahrbaren Stadt erst einmal die 150-km/h-Marke geknackt habt. Die Fahrzeuge und die Spielwelt sehen ebenfalls sehr schick aus – in Verbindung mit den tollen Licht- und Spiegelungs-Effekten ist *NFS: Most Wanted* unterm Strich wohl eines der bislang grafisch schönsten Wii-U-Games. Auch am Sound gibt's wenig zu bemängeln: Die Fahrzeuge klingen satt und halbwegs nach ihren realen Vorbildern, die Musikuntermalung reißt einen zwar nicht vom Hocker, passt aber meist gut zur Action auf dem Bildschirm. Alles in allem feiert die *NFS*-Reihe mit *Most Wanted* einen gelungenen Einstand auf der Wii U, auch wenn stellenweise noch etwas mehr drin gewesen wäre. Wer ein unkompliziertes, unterhaltsames und vor allem edel verpacktes Spaß-Rennspiel sucht, macht hiermit sicher nichts falsch!

Thomas Eder



Motivierend: An Blitzern oder bei Sprüngen könnt ihr eure Leistungen messen und online mit denen eurer Freunde vergleichen.

MEINUNG
Thomas Eder

„Extrem schnell, schön und spaßig – auf der Wii U wird endlich richtig Gas gegeben!"

Das Warten hat sich gelohnt: Criterion spendierte der Wii-U-Fassung einige coole Extras, wenn auch nicht in dem Umfang, wie ich es mir ursprünglich erhofft hatte. So wäre ich gern mit dem Wii U GamePad gegen einen Gegner auf dem TV angetreten, hätte das Easy-Drive-System lieber auf dem GamePad benutzt und vermisse analoges Beschleunigen und Bremsen. Doch das ist Jammern auf höchstem Niveau: *Most Wanted* rockt auch mächtig auf der Wii U und macht einfach irre viel Spaß – selbst wenn man seine Luxuskarossen regelmäßig an Häuserwänden, Mauern und weiteren Hindernissen schrottet. In technischer Hinsicht hat EA eine vorbildliche Portierung abgeliefert, wie es in Zukunft hoffentlich bei allen Publishern die Regel sein wird!

NfS: Most Wanted

Termin: 21. März 2013
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Criterion
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Einfach schön: Texturen, Effekte und Framerate geben keinen Grund zu Beanstandungen!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Autos klingen sehr satt, die Musik passt meist zum actionreichen Geschehen auf dem Bildschirm(en).

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Sprachchat
Die Steuerung ist präzise und funktioniert stets sehr gut – auch ohne analoges Beschleunigen und Bremsen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: automatisch
Auch wenn es den Aufgaben etwas an Abwechslung fehlt, macht das Spiel alleine auf lange Sicht viel Spaß.

MEHRSPIELER 8
Besonders spaßig sind Rennen gegen menschliche Mitspieler oder Rekordjagd. Der Mehrspieler-Modus an einer Konsole bietet „nur" Koop-Gameplay.

PRO / CONTRA
- ✚ Riesige Spielwelt
- ✚ Coole Online-Features
- ✚ Hervorragende Technik
- ✚ Gute Wii U GamePad-Features
- ✚ Kein echter Offline-Multiplayer
- ✚ Dosierung von Gas und Bremse nur digital

Wii-U-FAKTOR 7
Insgesamt gut, auch wenn das GamePad noch besser genutzt werden könnte – etwa für Mehrspielerrennen!

WERTUNG/FAZIT

85

„Grafisch und spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für die Wii U!"

DISNEY MICKY EPIC
DIE MACHT DER 2

Action-Adventure Schlägt sich das HD-Remake von Mickys Wii-Abenteuer besser? – Nun, leider nicht.

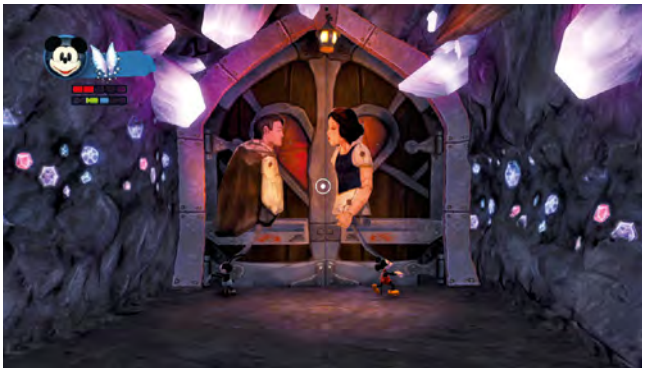
Nachdem *Disney Micky Epic 2* bereits im November des letzten Jahres auf der Wii erschien, wird uns nun dasselbe Abenteuer auf der Wii U mit aufpolierter Grafik präsentiert. Ansonsten hat sich leider nur wenig geändert. Wer nicht mit der Handlung der Wii-Version vertraut ist, hier eine kurze Zusammenfassung: Handlungsort ist Wasteland, ein Ort, an dem in Vergessenheit geratene Disney-Figuren ihr Leben friedlich fortführen, unter ihnen der dauergrinsende Hase Oswald und seine Freundin Ortensia. Doch eines Tages sucht ein Erdbeben die Stadt heim und richtet große Verwüstungen an. Oswald, seines Zeichens übrigens Disneys erster Cartoon-Held, ruft erneut Mickymaus zu Hilfe, um dem Unheil auf den Grund zu gehen. Mithilfe des bewährten Zauberpinsels kann Micky entweder Objekte mit Zaubertinte wiederherstellen oder mit Verdünner weiter auslöschen. Ebenso verhält es sich mit Gegnern: Mit der blauen Wundertinte zieht ihr üble Genossen auf eure Seite, mit grünem Verdünner radiert ihr sie nicht nur sprichwörtlich aus. Je nachdem, für welche Taktik ihr euch entscheidet, werden sich die Bewohner der Stadt und das ganze Umfeld anders entwickeln und verhalten. Mit der Zeit trifft man auch altbekannte Disneyfiguren wie Kater Karlo, Goofy oder Donald Duck wieder, die das Heldenduo unterstützen oder ihnen das Leben schwer machen.

Was genau muss ich tun?

An der verwirrend erscheinenden Handlung – vor allem für Einsteiger, die den ersten Teil nicht kennen – hat sich leider auch in der Wii-U-Fassung nichts geändert. Oft rennt ihr einfach von einem Stadtbewohner zum nächsten, in der Hoffnung, er habe eine Aufgabe für euch, die euch in der Story weiterführt. Auch hat euer Handeln oft nicht sofort oder nur irrelevante Auswirkungen auf eure Umgebung. Und das, obwohl genau dieses Feature der moralischen Überlegungen stets als so einzigartig angepriesen wird. Auch wenn man hier selbstverständlich kein *Mass Effect* erwarten durfte, ein bisschen mehr wäre schon drin gewesen.

Altbekannte Macken

Das Wii U GamePad wird hauptsächlich dazu genutzt, die Oberweltkarte zu zeigen, die allerdings nicht sehr ergiebig oder übersichtlich ist. Wenn man zu zweit



Teamwork ist gefragt: Diese Schneewittchen-Tür bekommt ihr nur mit Oswalds Hilfe auf – sofern der Gute sich einmal herbequemt.

Inmitten der dunklen Höhle findet ihr die sieben Zwerge, denen Regenbogenfarben an den Köpfen hinunterlaufen. Ein schöner Anblick!

Die 2D-Passagen sind jedes Mal eine Augenweide und witzig gestaltet. Aktiviert ihr beispielsweise hier die Vorrichtung in der Mitte, klatscht der Maske rechts ein Kuchen ins Gesicht.

spielt, kann der eine Spieler das Geschehen auf dem Fernseher verfolgen, der andere auf dem Display des Controllers. Nun zum magischen Pinsel unseres Helden: Der Farbstrahl des Pinsels ist leider nicht im Entferntesten so gut und präzise zu steuern wie beispielsweise der Dreckweg aus *Super Mario Sunshine* – die Steuerung will einem selbst nach mehreren Stunden Spielzeit nicht flüssig von der Hand gehen. Ein zusätzliches Problem stellt weiterhin euer Begleiter Oswald dar – beziehungsweise seine mehr als dürftige KI. Viele Gegner und die meisten Rätsel sind nur mit seiner Hilfe zu überwinden, denn er kann euch mit seinen Propeller-Ohren über Abgründe transportieren oder euch im Kampf helfen. Dennoch steht der Disney-Hase oft einfach nur dümmlich grinsend in der Gegend herum und kratzt sich am Kopf, statt seine Fernbedienung zu nutzen, um mit elektronischen Signalen eure Gegner zu lähmen oder Maschinen zu befeuern. Glücklicherweise lässt sich das Oswald-Problem auf der Wii U umgehen: Schnappt euch eine Wii-Fernbedienung und einen Mitspieler, der den Part des Hasen übernimmt – so kommt garantiert viel weniger Frust auf und alles geht gleich viel leichter vonstatten! Dennoch: Eine solch mickrige KI sollte es im Jahr 2013 eigentlich nicht mehr geben.

Disney-Feeling

Gleich zu Beginn: Falls ihr die Wii-Fassung schon besitzt, braucht ihr nicht mit dem Gedanken zu spielen, dieses Spiel zu kaufen. Es gibt einfach zu wenige Neuerungen und die meisten Fehler der Vorgänger sind nach wie vor vorhanden. Trotz all dieser Unzulänglichkeiten erfreut man sich dennoch an den liebevoll und fantasiereich gestalteten Levels und schmunzelt über so manche Dialoge. Die verschiedenen Gebiete sind mit witzigen 2D-Jump&Run-Passagen verbunden, in denen man nette kleine Rätsel zu lösen hat: Besonders hier finden sich Anspielungen und Gestalten aus Disney-Klassikern, die selbst den abgebrühtesten Erwachsenen in Nostalgie versetzen dürften. Sofern ihr das Spiel also noch nicht euer Eigen nennt und einen Mitspieler habt, der sich um Oswald kümmert, werdet ihr euch bei diesem originellen Titel trotz aller Macken gut amüsieren. Diverse Sammelobjekte sorgen auch noch lange für Motivation.

Wer eher auf Micky im klassischen Zeichentrickstil steht, wird die handgezeichneten Zwischensequenzen lieben.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Oswald, wo rennst du denn jetzt schon wieder hin?! Hier spielt die Musik! Nein, nicht da lang laufen!“

Obwohl ich die Vorgänger nicht gespielt habe, war ich gespannt auf die Wii-U-Fassung des Abenteuers, da ich vom ersten Teil viel Gutes gehört habe. Die schöne Cutscene inklusive musikalischer Einlage des Mad Doctors gleich zu Beginn ließen das Kind in mir wieder aufleben. Doch als es dann an die Steuerung ging, stellten sich fast sofort Frustmomente ein – besonders als dann Oswald auf den Plan trat. Schon nach kurzer Zeit merkte ich, dass sich meine Aggressionen weniger gegen die Gegner richteten als vielmehr gegen meinen hasenohrigen Begleiter, der einfach nicht das tun wollte, was er sollte. Schnappt euch lieber einen Partner, der Oswalds Job übernimmt. Glaubt mir – selbst eure Oma kann das besser machen.

Disney Micky Epic 2

Termin: 7. März 2013
Hersteller: Disney Interactive
Entwickler: Junction Point
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Die Umgebung ist liebevoll gestaltet. Für die HD-Fassung hätte man sich aber mehr Mühe geben können.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Wer witzige Musicaleinlagen und Disneysoundtrack mag, wird hier auf seine Kosten kommen.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die Steuerung geht alles andere als flüssig von der Hand und erzeugt oft Frust.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Das Spiel an sich ist nicht allzu schwer und Rätsel stets lösbar – zumindest theoretisch. Steuerung und Oswald machen einem aber oft das Leben schwer.

MEHRSPIELER 7
Unbedingt einen Mitspieler suchen, damit auch Oswald zum Zuge kommt. Menschlicher Verstand ist halt immer noch mehr wert als künstliche Intelligenz.

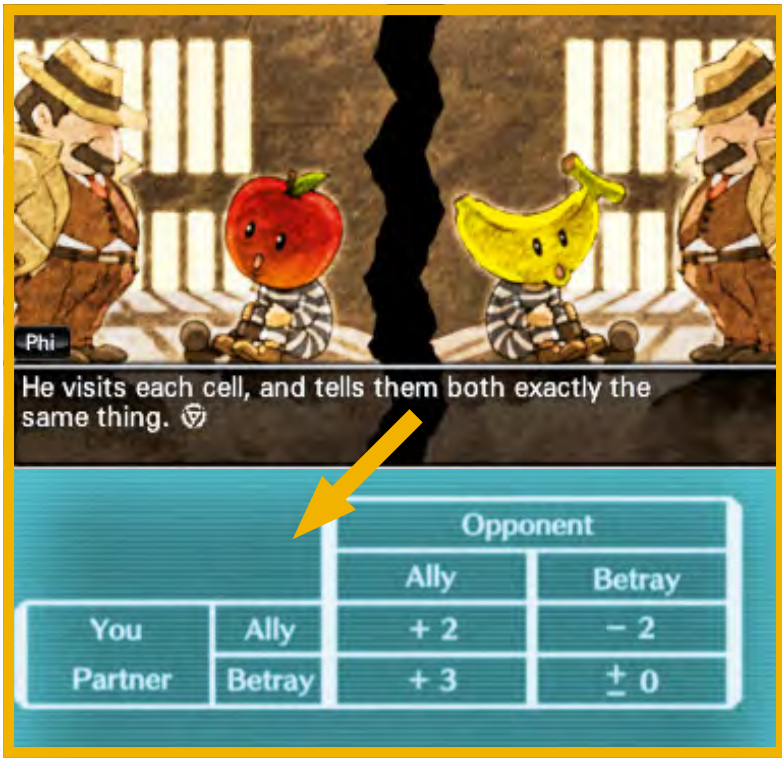
PRO / CONTRA
- ✚ Tolle Story mit vielen spannenden Wendungen
- ✚ Stimmige Spielwelt
- ✚ Abgefahrene Charaktere
- ▬ Kleinere Grafikbugs
- ▬ Ödes Kampfsystem ohne taktischen Anspruch
- ▬ Oswalds KI lässt zu wünschen übrig.

WiiU-FAKTOR 6
Ein zweiter Spieler kann auf dem Gamepad zusehen. Ansonsten ist die Karte eher unnütz.

WERTUNG/FAZIT

70

„Mit zweitem Spieler durchaus spaßig. Sonst eher die Finger davon lassen.“



An vielen Punkten im Spielverlauf müsst ihr euch in einem Abstimmungsspiel entscheiden, ob ihr die anderen Insassen der Einrichtung betrügt oder euch mit ihnen verbündet. Dieses Spiel basiert auf dem Gedankenexperiment des „Gefangenendilemmas" (Schaubild oben), bei dem zwei Komplizen im Gefängnis verhört werden.

ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD

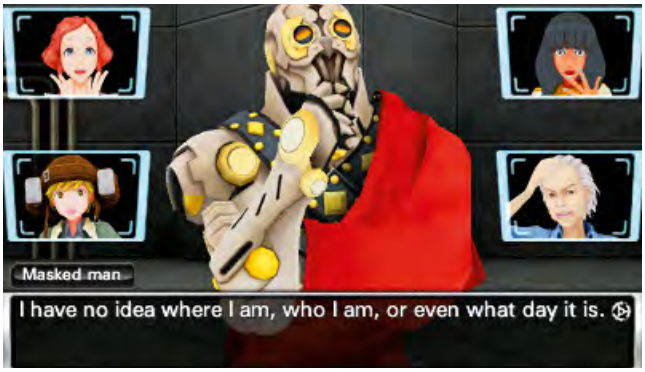
Visual Novel/Adventure Der zweite Teil der Mystery-Thriller-Reihe *Zero Escape* erscheint diesmal auch bei uns und wir erzählen euch, warum dieses Spiel etwas ganz Besonderes ist!

Ihr sehnt euch schon länger nach einem ganz frischen Spielerlebnis abseits der üblichen Genres? In diesem Fall ist *Zero Escape: Virtue's Last Reward* womöglich genau das Richtige für diesen spielerischen Tapetenwechsel. Denn dieses 3DS-Abenteuer gehört zur Gattung der Visual Novels, einem vergleichsweise speziellen Genre, das vor allem in Japan verbreitet ist. Wie für Visual Novels üblich, liegt der Fokus von *Zero Escape* auf der Erzählung einer spannenden, gut ausgearbeiteten und sehr erwachsenen Handlung. Eine Handlung, so fabelhaft geschrieben und so packend, dass sie eine ähnliche Sogwirkung erzeugt wie ein gutes Buch und gleichzeitig ein schönes Beispiel dafür ist, wie viel Luft nach oben es in der Videospielbranche in Sachen Story-Erzählung noch gibt.

Spiel des Vertrauens

Falls ihr unsere Vorschau in Ausgabe 01/2013 verpasst haben solltet, hier eine Zusammenfassung, worum es überhaupt geht: Neun entführte Personen finden sich eingesperrt in einer mysteriösen Untergrundeinrichtung wie-

Eine geheime Untergrundeinrichtung, neun darin eingeschlossene Personen und eine dicke Portion Paranoia: Das sind die Zutaten dieses Mystery-Thrillers.

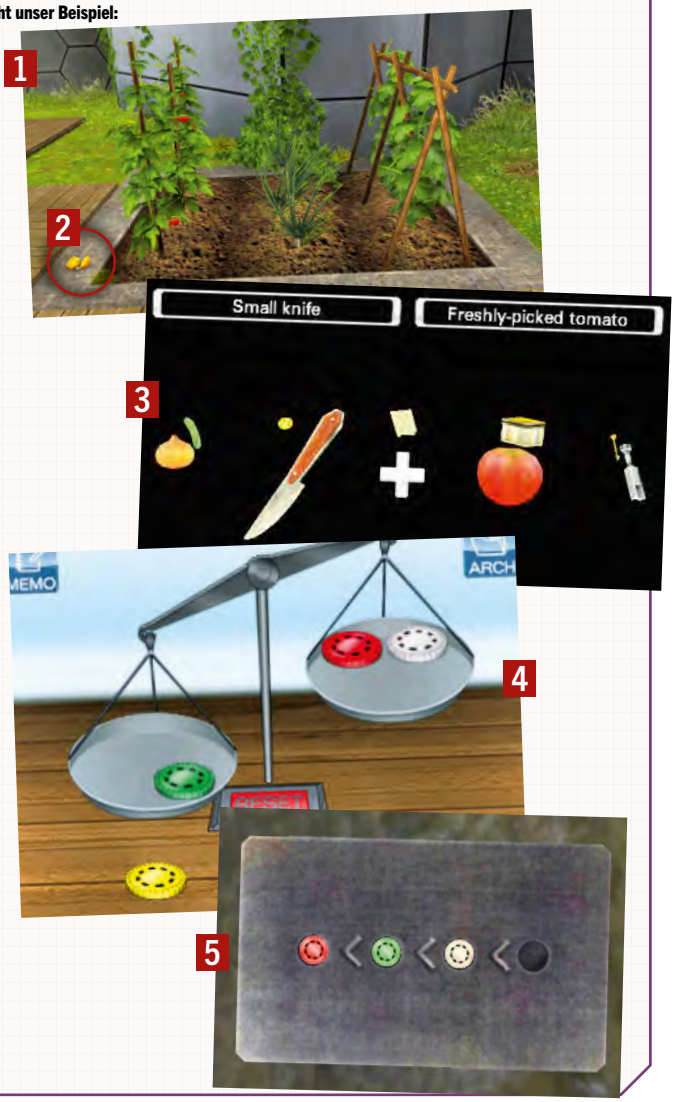


In den zahlreichen Dialogen erfahrt ihr Stück für Stück mehr über die Hintergründe und Motive der einzelnen Charaktere im Spiel.

HERAUSFORDERUNG FÜR DIE GRAUEN ZELLEN: DIE RÄTSEL

Rätsel gibt euch in *Virtue's Last Reward* nicht nur die Handlung auf, sondern auch die Spielmechanik. Wie die Rätsel funktionieren, veranschaulicht unser Beispiel:

In den Rätselräumen besteht eure Aufgabe darin, das Passwort für einen Save zu ergattern und so den Schlüssel zur Ausgangstür zu kriegen. Wer besonders gründlich ist, kann zudem in jedem Raum ein zweites Passwort erlangen, das Zugriff zu Geheimakten mit Hintergründen zur Story gewährt. In jedem Raum warten mehrere Rätsel auf euch, die grundsätzlich aufeinander aufbauen und manchmal auch in Form von gut gemachten Knobel-Minispielen auftreten. Zur Lösung notwendige Hinweise und Gegenstände findet ihr beim Durchsuchen des Raums. In unserem Beispiel entdecken wir in einer Art Garten-Biotop unter anderem einen Metalldetektor und ein Messer. Außerdem finden wir neben einem Gemüsebeet 1 eine gespaltene Paprika 2 mit einer gelben Metall-Münze darin. Folglich untersuchen wir das Gemüsebeet mit dem Metalldetektor und siehe da: Er reagiert auf einzelne Gemüsepflanzen, die wir fix einstecken. Im Inventar wählen wir also das Messer aus und kombinieren es mit dem Gemüse 3. So erhalten wir drei weitere Münzen in Grün, Rot und Weiß. Weiter hinten im Garten steht eine Waage, mit der wir per Minispiel die verschiedenen Münzen gegeneinander aufwiegen 4, um so Rückschlüsse auf das Gewichtsverhältnis der Münzen zu ziehen. Diese Info brauchen wir, um die Taler an einer Konsole 5 mit vier runden Einlassungen entsprechend ihrem Gewicht in der korrekten Reihenfolge einzusetzen und so ein weiteres Rätsel freizulegen.



der, in der sie an einem perfiden Sozialexperiment auf Leben und Tod teilnehmen müssen, um zu entkommen. Jeder der Teilnehmer trägt ein Armband, auf dem sich eine Nummer befindet. Sobald die Anzeige des Armbandes auf neun Punkte klettert, wird der Träger mit der Freiheit belohnt. Doch bei null Punkten klopft Gevatter Tod an die Tür. In mehreren Runden eines nervenaufreibenden Abstimmungsspiels, bei dem es darum geht, ob sich die Teilnehmer gegenseitig vertrauen oder einander hintergehen, wird entschieden, wer Punkte verliert oder gewinnt. Denn wer seinen Mitspielern Punkte abluchst, statt zu kooperieren, erreicht schneller die magische Grenze von neun Punkten. Als dann noch klar wird, dass der Veranstalter des Experiments unter den neun Teilnehmern weilt und obendrein eine Leiche ins Spiel kommt, liegen die Nerven der Eingesperrten endgültig blank. Paranoia greift um sich, immer mehr Diskussionen eskalieren und Intrigen sorgen für krasse Überraschungen. In ebendiesen Momenten brilliert *Zero Escape* mit seinen vorbildlich glaubwürdigen Charakteren und seinem fantastischen Skript. Wie sich die Geschichte dabei letztlich entwickelt, hängt außerdem von den vielen Entscheidungen ab, die ihr in *Zero Escape* regelmäßig treffen müsst.

Viktor Eippert

Zu den schrägsten Figuren im Spiel zählt eindeutig die KI der Untergrundeinrichtung, die in Form eines Hasen-Avatars auftritt und durchgeknallte Sprüche ablässt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Fesselnder Mystery-Hit abseits der Spielenorm."

Eines muss euch bei *Zero Escape* unbedingt klar sein: Dieser Mystery-Thriller ist weniger ein klassisches Spiel als vielmehr eine interaktive Geschichte zum Nachspielen. Zwar bietet *Zero Escape* mit seinen knackigen Rätselabschnitten zwischen den Storyparts auch klassisches Adventure-Gameplay, doch die meiste Zeit seid ihr damit beschäftigt, der ebenso spannenden wie vielschichtigen Handlung zu folgen und folgenschwere Entscheidungen zu treffen. Wenn ihr grundsätzlich auf die Story in Spielen pfeift oder nicht gerne lest, werdet ihr *Zero Escape* nichts abgewinnen können – zumal die Dialoge der EU-Version nur über japanischen O-Ton sowie englische Texte verfügen. Doch wer sich darauf einlässt, erhält hier eine echte Perle, die feinste Erwachsenenunterhaltung bietet und mit denkwürdigen Momenten aufwartet.

Virtue's Last Reward

Termin: 15. März 2013
Hersteller: Rising Star Games
Entwickler: Spike Chunsoft
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 6
Die Grafik von *Zero Escape* in einem Wort? Zweckdienlich! Hier zählen die inneren Werte.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Die Klangkulisse trägt zur dichten Atmosphäre bei. Aber Achtung: Alle Dialoge sind japanisch vertont!

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Bis auf gelegentliche Ungenauigkeiten bei der Touch-Erkennung ist die Steuerung gut umgesetzt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/schwer (2 Stufen)
Speichersystem: freies Speichern
Bis ihr alle 24 Enden gesehen habt, fesselt euch das Spiel etwa 40 Stunden an den 3DS. Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst die Anzahl an Tipps bei den Rätseln.

MEHRSPIELER -
Wie für Visual Novels üblich ist auch *Zero Escape* ein klassischer Einzelspieler-Titel.

PRO/CONTRA
- ✚ Megaspannende Mystery-Story
- ✚ Viele denkwürdige Momente und Überraschungen
- ✚ Charaktere wecken Neugier
- ✚ Anspruchsvolle Rätsel
- ✚ Häufige Spielerentscheidungen
- ✚ Keine deutschen Texte
- ➖ Keine deutschen Texte

3DS-FAKTOR 3
Die 3D-Funktion kommt hauptsächlich bei den Figuren zur Geltung. Da die Grafik aber eh nebensächlich ist, spielt der 3D-Modus auch keine große Rolle.

WERTUNG/FAZIT

88

„Spannender Mystery-Thriller voller Verrat, Überraschungen und Geheimnisse."

NARUTO POWERFUL SHIPPUDEN

Beat 'em Up Ein weiteres Prügelspiel mit dem bekannten Anime-Ninja ist da.

Die „chibihafte“ Aufmachung mag ungewöhnlich anmuten, die eingefleischten *Naruto*-Fans unter euch wissen aber bestimmt, dass sie auf dem Stil der *Naruto*-Spin-off-Serie *Rock Lee & his Ninja Pals* beruht. Diese TV-Show dreht sich um das Alltagsleben unserer Lieblingsninjas; dabei bieten sich den Zuschauern urkomische Situationen, die es in der richtigen Serie nie geben würde: die comichafte Aufmachung verstärkt den Kontrast zu den teilweise doch recht derben Erwachsenenwitzen noch einmal umso mehr. Ebendieser Humor und Stil findet sich nun bei *Naruto Powerful Shippuden* wieder.

Zu Beginn seht ihr immer, was ihr tun müsst. Und falls ihr zwischendurch einfach mal Lust auf eine Runde Kloppen habt: Ihr könnt jede Mission übrigens so oft machen, wie ihr wollt.

Naruto und Lee

Der eine Protagonist des Spieles ist der Titelheld Naruto Uzumaki, der zweite der etwas schräge Rock Lee, wobei zwischen den beiden Ninjas außerhalb der Missionen jederzeit hin und her gewechselt werden kann: Denn jeder verfügt über eigene Missionen und Storylines: Es handelt sich um ein Prügelspiel mit kleineren Story- beziehungsweise Dialogeinlagen, die euch zu Beginn und zum Abschluss jeder Mission unterhalten werden. Beide Charaktere bekommen anfangs Tutorial-Aufgaben, in denen ihnen die wichtigsten Kampftechniken des Spiels beigebracht werden. Die grundlegendsten sind hierbei die normalen Angriffe, die ohne Chakraverbrauch auskommen, Spezialattacken, Blocken und Ausweichen – im Verlauf der Geschichte erlernen die Ninja-Azubis jedoch noch weitere Techniken. Im Anschluss an das Tutorial dürft ihr euch sogleich in die Hauptstorys mit abwechslungsreichen Kampfmissionen stürzen – jede der Prügelmissionen kann übrigens beliebig oft gespielt werden. Bei Naruto beginnt die Handlung, als er von seinem Training mit Jiraya nach Hause zurückkehrt. In den ersten Missionen trainieren beispielsweise Sakura und Naruto zusammen, um ihren ehemaligen Lehrmeister im Kampf ihre neue Stärke zu beweisen. Narutos Geschichte läuft im Groben so ab wie die des Mangas – nur sehr viel witziger und teilweise alberner aufbereitet. Lees Geschichte

Lee entwickelt die Technik der rasant nachwachsenden Augenbrauen, die er auf seine Gegner wirft. Haarige Angelegenheit!

Naruto kann sich wie immer auf die Macht des Neunschwänzigen Fuchsungeheuers verlassen.

dagegen bietet eine ganz andere, abgedrehte Sicht der Dinge. Beide Storys können weitgehend unabhängig voneinander gespielt werden, allerdings gilt es, Schlüssel zu erwerben, mit deren Hilfe man Spezialmissionen freischalten kann. Man muss also mit beiden Charakteren Schlüssel sammeln, um in der Story weiterzukommen. Im Spielverlauf schließen sich den zwei Helden einige aus dem Anime bekannte Ninja-Charaktere an, die in den Kämpfen tatkräftig mithelfen, sobald man sie ruft. Jeder Hilfscharakter hat dabei seine eigene Spezialtechnik: Der eine füllt Energie wieder auf, der andere macht Gegner bewegungsunfähig und wieder ein anderer fegt einfach mit geballter Power über den Bildschirm, um die Feinde auszuknocken.

Haut rein, Jungs!

Die Missionen, die ihr zu erledigen habt, sind ganz unterschiedlicher Natur: Mal müsst ihr einfach alle Gegner besiegen, ein anderes Mal sollt ihr euch für eine bestimmte Zeit vor feindlichem Gesindel verteidigen, dann müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits einen Zielpunkt erreichen. Je mehr Aufgaben ihr absolviert, desto mehr Erfahrungspunkte erhält euer Charakter. Vor Beginn der Mission kann man Vorbereitungen treffen und die gesammelten Erfahrungspunkte in die Verbesserung des Charakters, der Werkzeuge oder Unterstützer investieren. Somit wird es auch möglich sein, schwierigere Aufgaben zu bestehen, die zunächst unmöglich erschienen.

So viele Knöpfe!

Die Tastenbelegung ist etwas ungewöhnlich und muss erst einmal verinnerlicht werden, bevor man effizient kämpfen kann – was besonders hinderlich ist, wenn man im Zentrum einer Prügelei steht und verzweifelt versucht, die richtigen Tasten für die Hilfscharaktere zu drücken. Glücklicherweise bietet uns das Spiel an, eine eigene Tastenbelegung einzurichten, die leichter von der Hand geht. Über Chibi-Stil herrschen ja getrennte Meinungen, jedoch passt die eigenwillige Aufmachung perfekt zu den aberwitzigen Dialogen und peinlichen Situationen – im normalen Animestil würde das den Humor nicht halb so gut betonen. Die kunterbunte Prügelei macht durchaus Laune und darf gern auch mal einem Nicht-Naruto-Fan in die Hand gedrückt werden.

Stefanie Groß

Lees Truppe tritt des Öfteren in etwas … eigenwilligen Kampfmonturen auf.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Das sieht doch aus wie ein Spiel für Kinder. Moment, hat sich Lee gerade wirklich einen Bikini angezogen?“

Als ich die Chibi-Charaktere das erste Mal gesehen habe, war ich ziemlich skeptisch, ob es sich bei diesem Spiel nicht um ein Kinderspiel handelt. Schnell wurde aber klar, dass ich mich getäuscht hatte – einige Outfits und Sprüche sind nicht ganz jugendfrei. Sobald ich mir die wichtigsten Kampftechniken angeeignet und mich ins Geschehen eingefunden hatte, hatte ich erstaunlich viel Spaß – zugegebenermaßen war ich allerdings früher *Naruto*-Fan. Aber selbst Spieler, die mit dem Ninja-Jungen nichts am Hut haben, dürften an den abwechslungsreichen Missionen Gefallen finden. So richtig Spaß werden jedoch wirklich nur die Fans haben, die die Charaktere kennen und die abgedrehte Story und Dialoge mit dem Original vergleichen können.

Naruto Powerful Shippuden

Termin: 08. März 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 8
Der Chibistil ist nicht jedermanns Sache, passt aber sehr schön zum aberwitzigen Geschehen.

SOUND 7
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Kampfgeschrei der japanischen Synchronsprecher und Musik, die wie aus dem Anime klingt. Fans freuen sich!

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die voreingestellte Tastenbelegung ist nicht das Wahre. Zum Glück kann man sie nach Belieben anpassen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Speichersystem: automatisch nach jeder Mission
Die Handlung zu verfolgen macht Spaß, wenn man aber mal keine Lust auf Story hat, kann man sich einfach noch mal durch alte Missionen prügeln.

MEHRSPIELER -
Leider gibt es keinen Mehrspielermodus, weder mit- noch gegeneinander. Da hätte sich doch bestimmt was machen lassen!

PRO/CONTRA
- ✚ Völlig abgedrehte Handlung
- ✚ Vielseitige Helfercharaktere
- ✚ Unterschiedliche Missionsarten
- ✚ Viele Kampftechniken und -kombinationen …
- ➖ … wobei stupides Knöpfedrücken auch meist ausreicht.
- ➖ Kein Mehrspielermodus

3DS-FAKTOR 5
3D-Effekt könnte schöner sein. Der Touchscreen wird kaum genutzt.

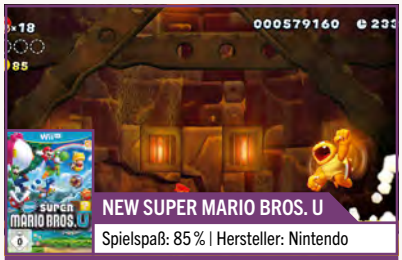
WERTUNG/FAZIT

74

„Macht mehr Spaß, als man zunächst vermuten könnte – vor allem den Fans.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN



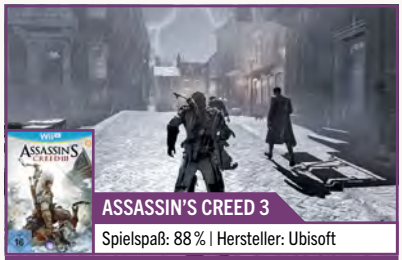
NEW SUPER MARIO BROS. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo wagt keine Experimente: Dem ersten Wii-U-Hüpfer mangelt es deutlich an Neuerungen.

–
–

–
–

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 mangelt es nur an etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Die Hüter des Lichts
Spielspaß: 64 % | Hersteller: Namco Bandai

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

Warriors Orochi 3 Hyper
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Ubisoft

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

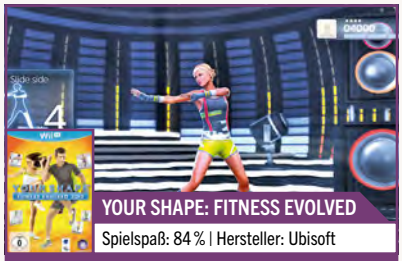
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik.

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



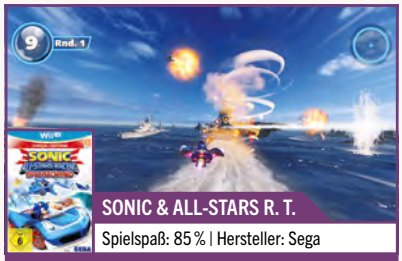
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Just Dance 4
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SONIC & ALL-STARS R. T.
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

Unterhaltsamer Fun-Racer, doch teils grobe Schnitzer bei den Battle-Arenen trüben den tollen Gesamteindruck.

–
–

–
–

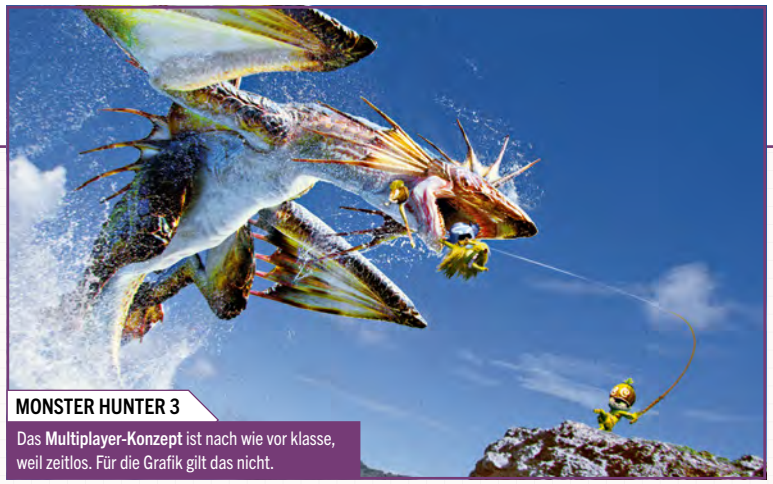
ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–



MONSTER HUNTER 3

Das **Multiplayer-Konzept** ist nach wie vor klasse, weil zeitlos. Für die Grafik gilt das nicht.

LEGO CITY: UNDERCOVER

Das Prädikat **„GTA mit Lego“** trifft das Gameplay ganz gut – und Spaß macht's auch noch!

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

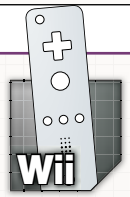
Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft



Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

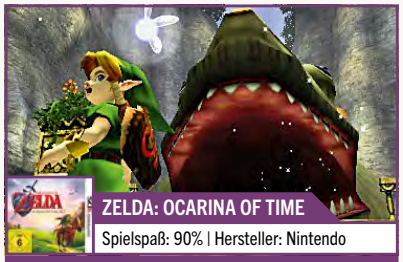
ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88% | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten.

- **Super Pokémon Rumble**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

- **Tetris**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D DREAM DROP DISTANCE
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

Hervorragende Grafik, toller Sound, viel Abwechslung & tolle Rollenspiel-Story – für Fans ein Muss!

- **Paper Mario: Sticker Star**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Tales of the Abyss**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Namco Bandai

SIMULATION/STRATEGIE

NINTENDOGS + CATS
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Erlebt die schönen Seiten der Haustierhaltung – ohne vollgehaarte Pullis, dafür mit Dauermotivation.

- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene, neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

- **Mario Tennis Open**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

LUIGI'S MANSION 2

Sagt Hallo zum neusten **Adventure-Chart-Mitglied**: Selten haben wir ein charmanteres Abenteuer als *Luigi's Mansion 2* gezockt.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Angry Birds Trilogy
Test (11/12): 76 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Bit.Trip Saga
Test (05/12): 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Test (09/12): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO Pirates of the Caribbean
Test (07/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Test (05/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Test (04/11): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (08/12): 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Mercenaries 3D
Test (08/11): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Test (05/12): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Test (05/11): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tekken 3D Prime Edition
Test (03/12): 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Test (04/11): 77 % | Genre: Strategie | Hersteller: Ubisoft

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

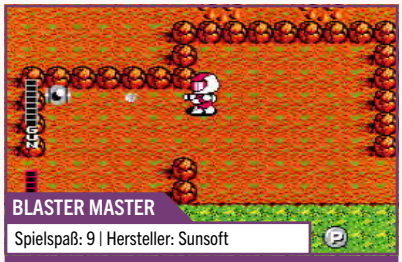
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



BLASTER MASTER

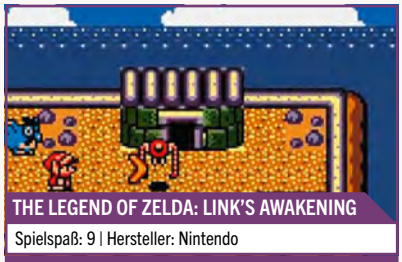
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Fordernder Schwierigkeitsgrad, abwechslungsreiche Spielpassagen – ein unterhaltsamer Retro-Trip!

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

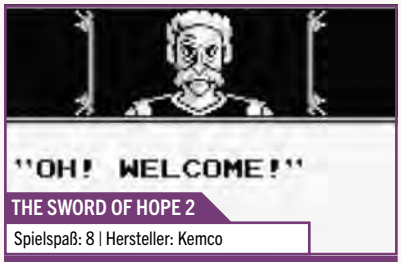
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste rein tragbare *Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



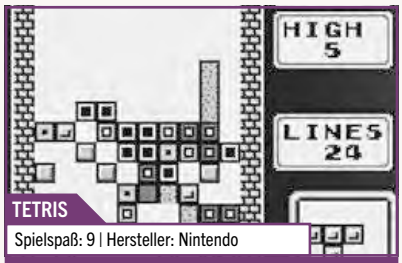
THE SWORD OF HOPE 2

Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Biederer geht es kaum, dennoch hat das Tempelbummel-Abenteuer eine Menge inhaltlichen Biss.

–
–
–
–

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer für den Erfolg Nintendos – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

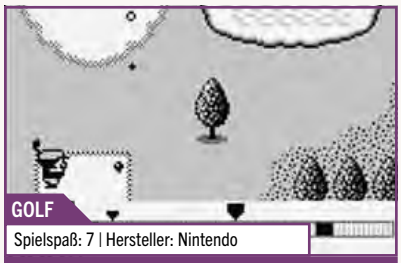
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Colour-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL



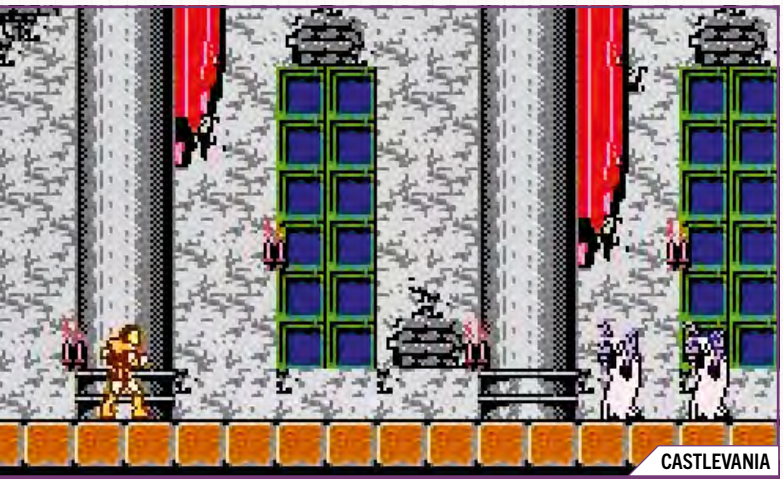
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



CASTLEVANIA

Die *Castlevania*-Serie begleitet Nintendo-Konsolen seit fast **30 Jahren**. Nicht alle Ableger der Vampirjagd konnten uns dabei überzeugen: Erinnert sich noch jemand an „Drei hat's davon"?

MEGA MAN 2

Mega Man genießt Kultstatus – mit Recht, wie wir meinen. Schaut euch bei eurer nächsten Exkursion durchs Internet beispielsweise einfach mal die alten **NES/GB-Cover** an. Creepy!

NIGHTSKY

Flippermaschine trifft *Limbo*: In den herrlich **minimalistisch gestalteten** Levels von *Nightsky* kann man das Hirn entspannen.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Alleyway
Test (08/11): 2 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mighty Bomb Jack
Test (12/12): 5 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tecmo Koei

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Rayman
Test (08/12): 5 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Side Pocket
Test (01/12): 3 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: G-Mode

Sonic Blast
Test (08/12): 4 | Genre: Sega | Hersteller: Sega

Sonic Labyrinth
Test (07/12): 4 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tennis
Test (08/11): 6 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

-
-

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Marvel Pinball 3D
Test (09/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Zen Studios

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Moorhuhn Piraten 3D
Test (11/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nightsky
Test (04/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nifflas

Picross e2
Test (04/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Poisoft

Pokédex 3D Pro
Test (01/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Creatures Inc.

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Speedthru: Potzol's Puzzle
Test (06/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Keys Factory

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

Tokyo Crash Mobs
Test (03/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Mitchell

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 **LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)**
Entwickler: TT Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/13
Spielspaß: 82 %
Ganz neu an der Spitze der Wii-U-Verkaufscharts in diesem Monat: Das neue Lego-*GTA*!

2 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

3 **NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

4 **SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 82 %

5 **SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)**
Entwickler: Sega — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Sega — Spielspaß: 86 %

6 **BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION (Wii U)**
Entwickler: Rocksteady — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: WB Games — Spielspaß: 86 %

7 **ZOMBiU (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 84 %

8 **JUST DANCE 4 (Wii U/Wii)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: -

9 **ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 88 %

10 **FIFA 13 (Wii U)**
Entwickler: Electronic Arts — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Electronic Arts — Spielspaß: 70 %

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 **NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Mario für die Wii U bleibt weiterhin das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser.

2 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

3 **NINTENDO LAND (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

4 **LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)**
Entwickler: TT Games — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 82 %

5 **MARIO KART Wii (Wii)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94 %

6 **SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 82 %

7 **ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 88 %

8 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93 %

9 **SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (Wii U)**
Entwickler: 5th Cell — Test in: N-ZONE 03/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 77 %

10 **CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)**
Entwickler: Treyarch — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Activision — Spielspaß: 87 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 **LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)**
Entwickler: TT Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/13
Spielspaß: 82 %
Auf der Wii U wird auch in diesem Monat bei der Redaktion weiterhin Lego City erkundet.

2 **NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)**
Entwickler: Criterion — Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Electronic Arts — Spielspaß: 85 %

3 **NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

4 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

5 **ZOMBiU (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 84 %

6 **SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)**
Entwickler: Sega — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Sega — Spielspaß: 86 %

7 **NINTENDO LAND (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

8 **CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)**
Entwickler: Treyarch — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Activision — Spielspaß: 87 %

9 **SCRIBBLENAUTS UNLIMITED**
Entwickler: 5th Cell — Test in: N-ZONE 03/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 77 %

10 **BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION (Wii U)**
Entwickler: Rocksteady — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: WB Games — Spielspaß: 86 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **LUIGI'S MANSION 2 (3DS)**
Entwickler: Next Level Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 85 %
In den 3DS-Verkaufscharts löst Luigi seinen Bruder an der Spitze ab.

2 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91 %

3 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94 %

4 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

5 **SKYLANDERS: GIANTS (3DS)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 81 %

6 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

7 **PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 81 %

8 **POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**
Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93 %

9 **NEW STYLE BOUTIQUE (3DS)**
Entwickler: Headstrong Games — Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: -

10 **PROFESSOR LAYTON UDN DIE MASKE DER WUNDER (3DS)**
Entwickler: Level-5 — Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Mario Kart behauptet die Nr. 1 der Leser-Most-Wanted-Charts vor Luigi.

2 **LUIGI'S MANSION 2 (3DS)**
Entwickler: Next Level Games — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

3 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91 %

4 **SKYLANDERS: GIANTS (3DS)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 81 %

5 **PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 81 %

6 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

7 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

8 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo — Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

9 **POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**
Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Square Enix — Spielspaß: 93 %

10 **SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (3DS)**
Entwickler: Sega — Test in: N-ZONE 03/13
Hersteller: Sega — Spielspaß: 85 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/13
Spielspaß: 89 %
Der 3DS-Serienableger ist aktuell das beliebteste Spiel der Redaktion.

2 **ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88 %

3 **LUIGI'S MANSION 2 (3DS)**
Entwickler: Next Level Games — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

4 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94 %

5 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

6 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91 %

7 **PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

8 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

9 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93 %

10 **POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**
Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

QR-Code scannen und hinsurfen!

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

GIANA SISTERS TWISTED DREAMS

Verschiedene Talente: Mit der Blondine könnt ihr, wie einst mit Dixie Kong, länger in der Luft gleiten. Der Rotschopf hingegen greift als Flammenkugel Gegner an.

Vor vielen Jahren wollte Nintendo gegen die Schwestern noch mit rechtlichen Schritten vorgehen, heute werden sie mit offenen Armen in die Familie aufgenommen.

Deutsche Erfolgsgeschichten: Neben dem Sidescroll-Shooter *Turrican* dürfte *The Great Giana Sisters* mit das bekannteste Spiel aus der deutschsprachigen Programmierszene sein, die sich einst dem C64 verschrieben hatte. Im Gegensatz zur Ballerorgie hatte *Giana Sisters* aber mit Plagiatsvorwürfen zu kämpfen, denn der Titel hatte erstaunliche Ähnlichkeit mit Nintendos *Super Mario Bros*. Dem Erfolg hat es nicht geschadet und das weibliche Klempner-Pendant eroberte die Rechner im Sturm.

Wunderschöner Wandel

Jetzt sind die Mädels zurück und wollen's noch mal wissen. Das Remake besinnt sich von Anfang an seiner Wurzeln, ohne auf neue Elemente zu verzichten. Beide Schwestern sind jeweils in einer Traumwelt gefangen, die so gar nicht ihren Wünschen entspricht. Die kleine Punkerin muss sich statt mit Genossen im Mosh Pit durch grüne Wiesen mit Häschen und Blümchen kämpfen. Ihre Schwester hingegen, die blonde Unschuld in Person, trifft mit Totenköpfen und finsteren Verliesen auf das genaue Gegenteil. Dies heißt aber nicht, dass beide Damen an weit entfernten Orten auf Diamantenjagd gehen. Beide Welten sehen zwar ganz anders aus, das Leveldesign ist jedoch fast gleich und kann mit einem Tastendruck gewechselt werden. Kommt das blonde Mädel also an einer Stelle nicht weiter, ist die Lösung mit Sicherheit bei ihrer Schwester zu finden. Der Wechsel sieht grafisch, wie auch der Rest des Spiels, nicht nur super aus, er wird schon recht früh zu einer echt kniffligen Herausforderung. Beispielsweise müsst ihr erst in einen vermeintlichen Abgrund springen, während des Falls die Dimension wechseln und diesen Vorgang schon wenige Augenblicke erneut vollziehen, weil ihr sonst womöglich gegen eine Wand knallt.

Geduld haben lohnt sich

Aufgrund einer unendlichen Anzahl von Continues ist das nicht so tragisch, wie es sich zunächst anhört, doch gerade bei besonders schweren Sprungpassagen revidiert sich dieser Umstand wieder von selbst. Die PC-Version ist bereits seit dem vergangenen Oktober erhältlich, PS3 und Xbox 360 wurden jüngst mit einer Umsetzung beglückt. Nun sollen auch Besitzer einer Wii U Zugriff auf das Remake bekommen. Neue Features, die das Touchpad heranziehen, sind bislang nicht geplant und ehrlich gesagt auch kaum nötig. *Giana Sisters: Twisted Dreams* verbindet klassische Jump-&-Run-Mechaniken mit eindrucksvoller Grafik und sehr stimmungsvollem Chris-Hülsbeck-Sound, welcher sich der stets morphenden Welt klanglich anpasst. Mehr als genug Gründe, sich auf die Portierung des Spiels zu freuen. **Marco Cabibbo**

TENDENZ 8

Die freundliche Fassung unterscheidet sich von der bösen Variante nur im Detail. Doch gerade das macht in vielen Passagen den entscheidenden Unterschied aus.

Vor dicken Bossen seid ihr selbst bei *Giana Sisters* nicht in Sicherheit. Obwohl dieser Drache mit seinen Mini-Flügeln hier gar nicht so bedrohlich wirkt.

KIRBY'S ADVENTURE

Die kleine Kugel Nimmersatt: Einen gepflegten Appetit hatte Kirby schon immer. Ob man den Kleinen jemals wirklich satt kriegen wird?

Puh, da hat Kirby ja gerade noch so die Kurve gekriegt! Gemeint ist die Tatsache, dass er sich noch stolz zu jenen Figuren zählen kann, die schon in der 8-Bit-Ära mitgemischt haben. Erst 1993, als das NES von vielen Spielern schon längst durch die Nachfolgekonsole ausgetauscht wurde, hatte er seinen großen Auftritt, wenn man von *Kirby's Dreamland* einmal absieht. Der Titel ist deshalb so wichtig, weil er eines der markantesten Merkmale von dem rosa Wonneproppen einführte: Das Inhalieren von Gegnern und anschließende Absorbieren ihrer Fähigkeiten. Je nach Stage hat Kirby die Auswahl aus vielen verschiedenen Fertigkeiten, die den Marsch in Richtung Schloss von König DeDeDe vereinfachen sollen. Das wäre an sich jedoch nicht wirklich nötig, weil *Kirby's Adventure* ein recht einfaches, dafür sehr schön anzuschauendes Spiel ist. Was hier noch mal aus der betagten Hardware rausgeholt wurde, war schon damals eine herausragende Leistung der Entwickler. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U Virtual Console
Genre: Jump & Run
Entwickler: Nintendo
Termin: 17. April 2013
Preis: 0,30 Euro (bis 17. Mai)
WERTUNG 8

Zunächst dachte man, Kirby sei weiß, weil er auf dem Game Boy nicht in Farbe dargestellt werden konnte.

Kirby kann zu jedem Zeitpunkt über den Großteil seiner Feinde hinwegfliegen, was den Trip recht leicht macht.

PUNCH-OUT!!

Der Klassiker-Rundumschlag macht mobil: Jetzt tritt Little Mac seine Box-Karriere auch auf der Wii U an. Hat sich das Training gelohnt?

Als Rocky Balboa auf dem Höhepunkt seiner Popularität war, wir reden in diesem Fall von der Filmreihe, durfte ein passendes Videospiel nicht fehlen. Über den eher mittelmäßigen Lizenztitel breiten wir hier lieber den Mantel des Schweigens und kommen auf das einzig wahre Box-Spiel auf dem NES zu sprechen. *Punch-Out!!* ist, nach mehreren Umsetzungen und dem großen Remake für die Wii, auf der Wii U gelandet. Viel geändert hat sich auch nach knapp 30 Jahre nichts. Jeden Boxer, dem ihr gegenübertretet, müsst ihr zunächst analysieren, um zu wissen, wann man ausweicht und wann man selber Schläge verteilt. Dies könnt ihr bei einigen Gegnern so exakt timen, dass ihr genau die richtige Stelle trefft und er zu Boden geht. Ein sofortiges K. o. gönnt euch keiner der mit lustigen Klischees behafteten Boxer. Ein paar Mal müsst ihr King Hippo, Soda Popinski und Co. also schon auf die Bretter schicken. Mike Tyson fehlt aus Lizengründen übrigens erneut. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U Virtual Console
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Nintendo
Termin: 20. März 2013
Preis: 0,30 Euro (bis 19. April)
WERTUNG 8

Schläge gegen das Kinn machen King Hippo nicht viel aus. Ein paar Magenhiebe gegen das Pflaster umso mehr.

Punch Out!! **erfreute sich früher einer sehr großen Popularität. Immerhin waren Teile davon in *Captain N* zu sehen.**

Kurz erinnert

Wii STREET U

Kein echtes Videospiel, aber doch irgendwie eine nette Spielerei, die es obendrein noch kostenlos für alle gibt: willkommen bei *Wii Street U*. Genau wie bei Google Earth auf dem PC könnt ihr mit diesem Programm so gut wie jeden Ort auf der Welt besuchen. Sowohl in der Vogelperspektive als auch in der direkten Street View, in der ihr den Touchscreen intuitiv zum Verändern des Blickwinkels verwenden könnt. Bestens geeignet, um sich vor dem Urlaub einen Blick über die Hotelgegend zu verschaffen, oder man kein Navi zur Hand hat und vorher wissen will, wie es am Zielort aussieht. Mit dem Erwerb könnt ihr euch noch viel Zeit lassen. Bis zum 31. März 2016 ist *Wii Street U* kostenfrei erhältlich. Was danach geschieht, ist noch unbekannt. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Software •
Termin: 14.02.2013 • **Preis:** kostenlos
WERTUNG 7

TOKI TORI 2

Pfeifen und stampfen – mehr könnt ihr in *Toki Tori 2* als kleines, gelbes Küken nicht wirklich anstellen. Das reicht aber schon, um die bunte Spielwelt um euch herum zu beeinflussen, damit ihr aus den Konsequenzen euren Vorteil ziehen könnt. Durch eine gezielte Stampfattacke spucken Frösche in der Nähe Blasen oder Krabben krabbeln ins Wasser, um dort als Plattform zu dienen. Dieses Experimentieren macht den Spaß an *Toki Tori 2* aus, bleibt vom Schwierigkeitsgrad her aber immer überschaubar. Sind alle Rätsel im Spiel geknackt, dürft ihr mithilfe des eingebauten Level-Editors eigene Welten kreieren. Als Werkzeug hierfür steht euch der Touchscreen des Wii U Gamepads zur Verfügung, was leicht von der Hand geht. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Jump & Run •
Termin: 4. April 2013 • **Preis:**
WERTUNG 7

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Theoretisch könnte es, so wie hier, auf ewig nach unten weiter gehen.

GOONY

Q*Bert hat einen Sohn. Er ist glibberig und ein wenig grün im Gesicht, hat aber ansonsten nur das Beste von seinem Vater übernommen.

Kennt ihr noch *A Boy & His Blob*? In dem uralten Klassiker für NES und Game Boy stand euch ein weißer Blob zur Verfügung, den ihr mit Weingummis füttern konntet. Je nach Geschmacksrichtung verwandelte er sich daraufhin in Objekte wie eine Leiter, ein Trampolin, einen Wagenheber oder eine kleine Rakete. Ganz so ein Verwandlungskünstler ist die grüne Schleimkreatur Goony zwar nicht, dafür aber um einiges flotter unterwegs. Das gleichnamige Spiel ist nämlich ein Endless Runner, in denen es darum geht, so lange wie möglich von links nach rechts zu laufen und Punkte zu machen, bis das Spiel nach einem Fehler wieder von vorne losgeht. Goony ändert hier die Perspektive. Vom Dach einer isometrischen Pyramide aus geht es unentwegt nach unten. Die diagonal platzierten Blöcke fordern von euch etwas Voraussicht und Planung. Schon früh stellen sich euch Gegner in den Weg oder der Pfad wird durch Abgründe an einigen Stellen schmaler. Während ihr beiden tunlichst ausweichen solltet, gilt bei Münzen und grünen Bällen das Gegenteil: Sammelt ihr letztere ein, steigt ihr um eine Evolutionsstufe auf beziehungsweise erhaltet einen Lebenspunkt wieder zurück. Ein erstrebenswerter Zustand, denn wer genug Kugeln sammelt, verwandelt sich in ein UFO oder ein kleines Flugzeug. Münzen hingegen sind auf den ersten Blick nicht so hilfreich, bringen sie doch „nur“ zusätzliche Punkte für den Highscore. Durch genügend Münzen erhaltet ihr beim nächsten Durchgang allerdings die Möglichkeit, mit einem Boost in die neue Runde zu starten. Schade, dass es keine Leaderboards gibt, um sich online mit anderen Spielern zu messen. Der einzige Highscore, den ihr schlagen müsst, ist demnach euer eigener. **Marco Cabibbo**

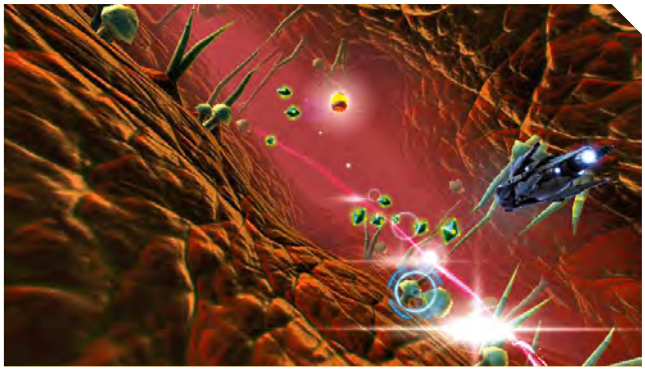
Art: DSiWare
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Moragami
Termin: 14. März 2013
Preis: 500 Points
WERTUNG 7

NANO ASSAULT EX

Die fantastische Reise in den menschlichen Körper: nicht nur Stoff für einen Film.

Bakterien- und Virenbekämpfung mal anders: Im Action-Shooter *Nano Assault EX* steuert ihr ein Raumschiff durch 32 verschiedene Zellen des menschlichen Körpers und bekämpft diverse Erreger mit fünf verschiedenen Waffen, die allesamt unterschiedliche Auswirkungen auf getroffene Krankheitserreger haben und im Verlauf des Spiels freigeschaltet werden. So könnt ihr zum Beispiel Zielsuchraketen einsetzen oder ein paar Meter vor euch eine Bombe zur Detonation bringen und fast den kompletten Bildschirm für kurze Zeit leeren. Leider wurde in diesem Titel die Möglichkeit ausgelassen, verschiedene Gleiter einzusetzen. Der Schwierigkeitsgrad steigt stetig und lässt kaum Platz für eine Atempause. Oft ändert sich das Leveldesign – entweder ihr ballert in *Star Wing*-Manier durch die Gegend oder ihr fliegt die Oberfläche ab wie bei *Nano Assault Neo* auf der Wii U. Frust kommt bei diesem Titel nur auf, wenn ihr eure Leben verballert und ständig neu beginnen müsst. Nur zu oft wünscht man sich eine Quick-Save-Option oder einfach eine höhere Anzahl an Leben, welche in diesem Shooter sehr rar gesät sind. Wer aber darüber hinwegsehen kann, hat mit diesem fordernden und gut aussehenden *Nano*-Ableger sicher seinen Spaß. **Jermaine Walker**

Art: 3DSWare
Genre: Action
Entwickler: Shin'en Multimedia
Termin: 7. März 2013
Preis: 14,99 Euro
WERTUNG 7



Pilze im Inneren des Körpers: Es gibt Sachen, die man am liebsten niemals sehen möchte. Dies gehört mit Sicherheit dazu.

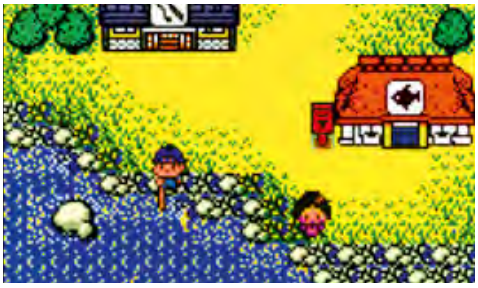
Was die Grafik anbelangt, wird wirklich viel Abwechslung geboten. Wie verschieden doch die Innereien des menschlichen Körpers aussehen!

LEGEND OF THE RIVER KING

Das etwas andere Rollenspiel, bei dem das Angeln im Vordergrund steht. Erinnert das noch jemanden an den Hobbyfischer aus Hyrule?

In *The Legend of the River King* schlüpft ihr in die Rolle eines Jungen, dessen Schwester schwer erkrankt ist. Mit einem einfachen Gang zur Apotheke ist es leider nicht getan. Stattdessen müsst ihr den Guardian Fish ausfindig machen und an Land ziehen, weil nur seine magischen Kräfte Heilung versprechen. Auf eurem Weg durch verschiedene Gebiete fangt ihr – mithilfe von diversen Angelruten, Ködern und Haken – diverse Fischarten, welche für Quests benötigt werden. Das Spielgefühl und die Steuerung ähnelt dabei *Pokémon Rot* oder *Pokémon Blau* für den Game Boy. Nach anfänglichen Schwierigkeiten, einen Fisch an Land zu ziehen, findet ihr aber schnell die richtige Angeltechnik. Allerdings wirken die Kämpfe mit Gegnern wie Spinnen oder Krähen ein wenig deplatziert. Natürlich nagte an diesem 8-Bit-Hit der Zahn der Zeit, aber bei diesem Preis könnt ihr im Grunde nichts falsch machen und so erst einmal aus Interesse in die doch ziemlich umfangreiche Serie reinschnuppern. **Jermaine Walker**

Art: 3DS Virtual Console
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Natsume
Termin: 7. März 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 6



Optische Gemeinsamkeiten sind nicht zu leugnen. Hier steckt *Zelda* und *Pokémon* drin!

Hat endlich ein Fisch angebissen, müsst ihr ihn nur noch rausholen. Je nach Art wird das aber knifflig.

BLOONS TOWER DEFENSE 4

Die eigene Verteidigungsstellung kann noch so ausgeklügelt sein: Wenn die Technik rumzickt, wird man vom Feind überrollt.

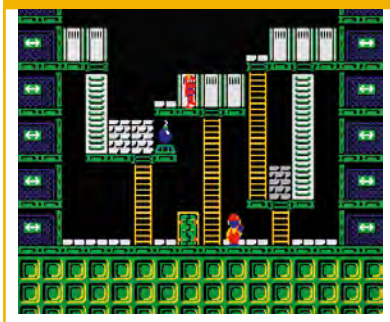
Gesetzt den Fall, ihr habt noch nie etwas über *Tower Defense* gehört, hier eine kleine Zusammenfassung: Einem festen Pfad folgend, machen sich feindliche Ziele auf den Weg zu eurem Hauptquartier, um dieses zu zerstören. Zuvor übernehmt ihr den Job der Verteidigung und platziert diverse Abwehrmechanismen, um den Gegner vor Erreichen des Ziels komplett auszuschalten. Bei *Bloons TD 4* sind das keine Orks oder Panzer, sondern Luftballons. Was den Ballon schon vorher zum Platzen bringt, ist die unerwartet schlechte Umsetzung des Titels. Schon vom ersten Level an kommt euch so viel fliegendes Kunststoffgummi entgegen, dass die Framerate komplett zusammenbricht und ihr auf dem DS nur eine Diashow mitverfolgt. Insofern katastrophal, weil ihr die Menüs eurer Verteidigungsstellungen nicht gezielt auswählen könnt und viele eurer Befehle einfach nicht erkannt werden. Schade, denn das Grundkonzept des Spiels überzeugt auch mit bunten Ballons. **Marco Cabibbo**

Art: DSiWare
Genre: Strategie
Entwickler: Digital Goldfish
Termin: 21. März 2013
Preis: 500 Points
WERTUNG 5

Wenn den Ballons mehrere Routen zur Verfügung stehen, müsst ihr noch umsichtiger planen und vorausdenken.

Sind zu viele Objekte auf dem Bildschirm zu sehen, gerät die Hardware stark ins Wanken. Leider zu stark.

Kurz erinnert



WRECKING CREW

Mittlerweile ist es schon so etwas wie Allgemeinwissen unter Videospielern: Mario hatte im Laufe seiner Karriere weit mehr Jobs als nur Klempner oder Prinzessinnenretter. Einer der ersten davon war professioneller Sanierer von Inneneinrichtungen: Mit einem Hammer muss Mario in mehreren Stockwerken sämtliche Objekte zertrümmern und dabei Feinden und Feuerbällen ausweichen. Da Mario hier nicht springen kann, müsst ihr aufpassen, dass ihr keine Leitern zerstört, die auf die nächste Ebene führen. So wird aus dem an sich simplen Spielprinzip schnell eine knifflige Puzzle-Angelegenheit. **Marco Cabibbo**

Art: 3DS VC • **Genre:** Geschicklichkeit • **Termin:** 7. März 2013 • **Preis:** 4,99 $
WERTUNG 7

RHYTHM HUNTER: HK

Direkt von den *Pokémon*-Machern kommt mit *HarmoKnight* mal was ganz anderes als die von ihnen bekannte Monster-Jagd. Anstatt kleiner Kreaturen, die ihr im Duell gegen andere Trainer ins Gefecht schickt, müsst ihr hier Jagd auf Musiknoten machen, welche in den Levels des Jump&Run-Plattformers verteilt sind. Gegner, die das verhindern wollen, gibt's natürlich auch. Das Besondere an *HarmoKnight* ist, dass ihr beides zum Takt der Musik vollziehen müsst. Das genaue Timing bei Sprungpassagen könnt ihr also schon im Vorfeld erahnen, indem ihr einfach mal genauer hinhört und euch auf den Rhythmus einlasst. Und wer wirklich viel Übung reinsteckt, kann Abschnitte sogar blind durchschreiten. Auf die Hardware braucht ihr eventuelles Scheitern nicht zu schieben, denn *HarmoKnight* läuft mit 60 Frames. **Marco Cabibbo**

Art: 3DSWare • **Genre:** Jump & Run • **Termin:** 28. März 2013 • **Preis:** 14,99 Euro
WERTUNG 8

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community ...
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Monster Hunter 3 Ultimate* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit Games, die nach dem Abspann noch was zu bieten haben, und den coolsten Erfindungen aus Videospielen! **Uwe Hönig**

KEIN ENDE IN SICHT

Diese Spiele bieten auch nach dem Abspann tolle Unterhaltung.

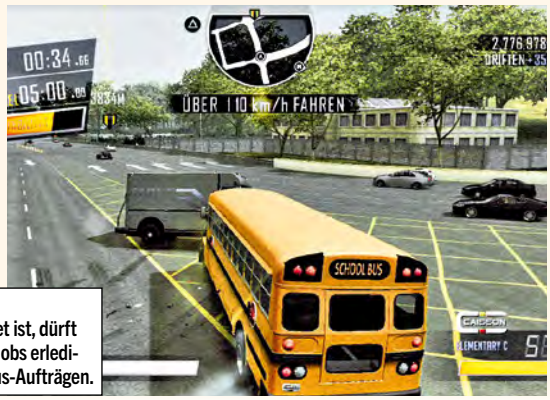
RED DEAD REDEMPTION
Der *GTA*-Zwilling aus dem Wilden Westen bietet ebenfalls eine Menge Nebenbeschäftigungen, denen der Spieler nachgehen kann. Dabei wartet sogar eine Story-Wendung auf euch.

GRAND THEFT AUTO 4
Bei *GTA* durften sich die Spieler schon immer austoben und verschiedenen Aufgaben nachgehen. Beim vierten Teil der Serie gilt es beispielsweise für Archievement-Jäger, versteckte Tauben abzuschießen.

Wenn man vor dem Ende eines gelungenen Games steht und der Abspann unaufhaltsam über den Bildschirm läuft, wünschen sich viele Zocker, dass man danach noch weiterspielen kann. Glücklicherweise bieten viele Spiele die Möglichkeit, nach dem Ende der Haupthandlung noch weiterzumachen. Nebenmissionen wollen erledigt, versteckte Boni gefunden und verborgene Höhlen voller Schätze entdeckt werden. Bei manchen Spielen ist dies aufgrund des Abschlusses der Story nicht möglich, in anderen geht das Leben des Protagonisten unbehelligt weiter. In diesem Special von Online-Redakteur Dennis Reisdorf stellen wir euch Games vor, die eben nicht mit dem Abspann enden und auch danach noch viele weitere Stunden Spielspaß bieten.

THE ELDER SCROLLS: SKYRIM
Die Hauptstory verliert man in diesem Meisterwerk recht schnell aus den Augen, um sich mit anderen interessanten Dingen im Spiel zu beschäftigen.

LITTLE BIG PLANET
Dank Level-Editor und einer aktiven Community bietet *Little Big Planet* auch nach dem Abschluss der etwas kurzen Kampagne haufenweise Unterhaltung.



DRIVER: SAN FRANCISCO
Nachdem die Geschichte um Tanner beendet ist, dürft ihr in der offenen Stadt zahlreiche weitere Jobs erledigen. Die Karte ist nämlich randvoll mit Bonus-Aufträgen.

SLEEPING DOGS
Von illegalen Autorennen bis hin zu Hahnenkämpfen bietet *Sleeping Dogs* auch nach dem Durchspielen der Hauptstory eine Reihe spaßiger Freizeitbeschäftigungen.

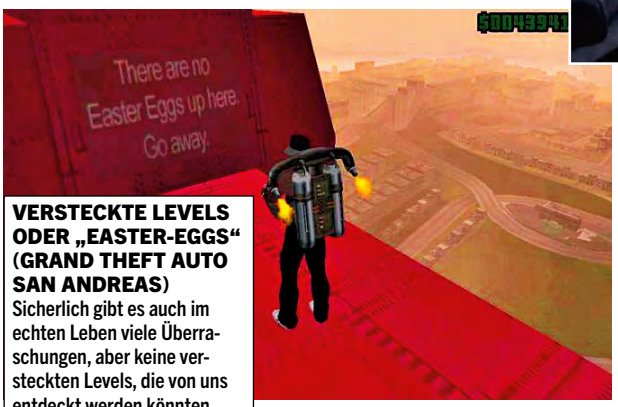
GENIALE GIMMICKS

Erfindungen aus Videospielen, die es in der Realität geben sollte!

Portal-Gun, Bullet-Time und Medi-Gel: In Videospielen gibt es unzählige tolle Gimmicks und Features, die wir gerne auch im echten Leben sehen würden. Manche davon sind auch gar nicht so abwegig und eines Tages vielleicht sogar realisierbar. Eine Art Medi-Gel wie aus *Mass Effect* bekannt, könnte tatsächlich eines Tages für die Menschheit zur Verfügung stehen: Ein Student der New York University forscht bereits daran und entwickelte einen Prototypen eines heilenden Gels, das er „Veti-Gel“ taufte. Diese Salbe soll die Zell-Regeneration beschleunigen, offene Wunden fast unmittelbar schließen und somit Blutungen stoppen. Welche weiteren Videospiel-Gimmicks wir gerne besäßen, um unser Leben zu vereinfachen, erfahrt ihr im Special von Online-Redakteur Dennis Reisdorf mit den wohl besten Erfindungen aus Videospielen.

POWER-UPS (NEW SUPER MARIO BROS. U)
Eine Leistungssteigerung ohne unerwünschte Nebenwirkungen (oder zu viel Zucker wie bei Energy Drinks) würden wir sehr begrüßen.

BULLET-TIME (MAX PAYNE 3)
Schnellere Reflexe durch eine temporäre Verlangsamung der Zeit wären wirklich eine feine Sache.



VERSTECKTE LEVELS ODER „EASTER-EGGS“ (GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS)
Sicherlich gibt es auch im echten Leben viele Überraschungen, aber keine versteckten Levels, die von uns entdeckt werden könnten.

MEDI-GEL (MASS EFFECT 3)
Ein Student an der NYU entwickelte vor Kurzem den Prototypen eines Zellen heilenden Gels, das offene Wunden umgehend schließen und somit Blutungen stoppen soll.

GRAVITY-GUN (HALF-LIFE 2)
Schwere Objekte mithilfe eines gravitationsmanipulierenden Werkzeugs zu bewegen, würde im echten Leben sicher einiges erleichtern.

PIP BOY 3000 (FALLOUT 3)
Der kleine Allzweck-Computer, den man am Arm befestigt, ist vergleichbar mit einem Smartphone, jedoch viel cooler als unsere heutigen Mobiltelefone.

PIXEL PANNE

Man könnte meinen, bei *Cheetahmen II* sollten die Verantwortlichen aus ihren Fehlern gelernt haben. Herausgekommen ist jedoch ein noch unspielbareres Machwerk voller Fehler, das heute unsagbar hohe Preise bei Sammlern erzielt.

THE CHEETAHMEN

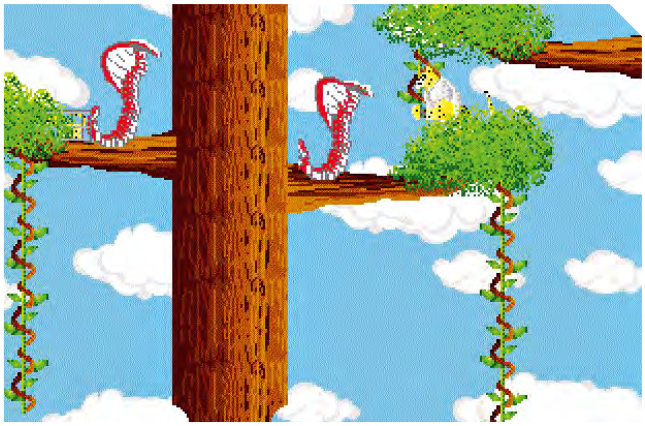
Nicht mal halb so flott wie ein Gepard und genauso schnell ausgepowert.

Es gibt Videospiele, bei denen man sich ernsthaft fragt, ob die Macher einfach nur naiv waren oder den ganzen Tag zugedröhnt im Büro abhingen. Anders lässt sich *The Cheetahmen* und das anfangs geplante Merchandise mit Comics und Actionfiguren nicht erklären. Sogar einen Werbespot fürs Fernsehen gab es, in dem die drei Raubkatzen Apollo, Hercules und Aries angepriesen wurden. Angesichts des katastrophalen, unfertigen Produkts mit seiner lachhaften Grafik und grausamen Steuerung kann man jeden Käufer nur bemitleiden, der damals knapp 200 Dollar für das Spiel ausgegeben hat. *Cheetahmen* erschien nämlich auf einem Modul mit 51 anderen Titeln, genannt *Action 52*, die allesamt genauso grottig und ihren Preis definitiv nicht wert waren. Wer das verfluchte Stück Plastik heute noch hat, dürfte sich über die horrenden Sammlerpreise freuen. Noch mehr Kohle kann man für den zweiten Teil ergattern, der es nicht mal offiziell in die Läden geschafft hat. Nur 1.500 Module, transparent und noch mit dem gleichen Cover von *Action 52*, sind je fabriziert worden.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Manchmal gerät man über Umwege an die traurige Wahrheit: Das an *Super Mario Bros.* erinnernde Fan-Game *Syobon Action* hat im Hintergrund die Musik von den Gepardenmännern laufen. Leider ist der ganz nette Ohrwurm das wirklich einzige positive Merkmal dieses grauenhaften Versuches, auf die Erfolgswelle der *Turtles* oder *Transformers* aufzuspringen. Wenn euch danach ist, euer Gehirn mit virtuellem Müll mal so richtig aufzuweichen, sind die *Cheetahmen* die idealen Ansprechpartner für euch."

The Cheetahmen waren das einzige Spiel auf dem Modul, welches mit einem richtigen Intro begann. Offenbar legten die Entwickler in dieses Spiel ihre Hoffnung.



Sega-Anhänger bekamen ihre eigene Version des Geparden-Trios. Die unterschied sich enorm vom Pendant für das NES, war aber genauso grottig.

TOPS & FLOPS

In diesem Monat mal nur Positives: Wir küren die unserer Meinung nach besten Mario-Outfits.

CAPE-MARIO

Lange Umhänge machen alles cooler. Ob nun Darth Vader, Dracula oder diverse Superhelden. Mario bildet hier keine Ausnahme, auch wenn sich sein Outfit ansonsten nicht groß verändert. Nützlich ist das gelbe Cape auch. Herannahende Gegner bekommen eine gewischt, Mario kann durch langsames Gleiten seine Sprünge koordinieren und zudem auch noch fliegen. Gut, das geht auch mit dem putzigen Waschbärkostüm, aber ein im Wind flatternder Umhang ist doch irgendwie imposanter.

STIEFEL-MARIO

Eins der vielen neuen Outfits, die in *Super Mario Bros. 3* eingeführt wurden, war der in nur einem Level vorkommende Stiefel-Anzug. Damit konnte Mario höher hüpfen und auf eigentlich für ihn lebensgefährliche Objekte wie Stacheln oder die fleischfressenden Röhrenpflanzen springen. Offenbar hat Nintendo diese Attribute später auf Yoshi übertragen, denn auch der grüne Dinosaurier kann gefahrlos über stachelige Ebenen schreiten und Piranha-Blumen als Sprungbrett missbrauchen.

METAL-MARIO

Erstmals in *Super Mario 64* zu sehen, bekam der Klempner mit diesem Metallic-Look, der an den T-1000 aus *Terminator 2* erinnert, mit eins seiner stärksten Outfits. Gegner konnte er einfach über den Haufen rennen, unter Wasser auf dem Boden spazieren gehen und sich sein enorm erhöhtes Gewicht zunutze machen. Dabei behielt er jedoch stets seine athletischen Sprungfähigkeiten. Metal Mario waren bis heute mehrere Auftritte in diversen ***Mario***-Titeln vergönnt, u.a. *Mario Kart 7*.

RETRO-GEWINNSPIEL

Zusammen mit Nintendo verlosen wir einen 3DS XL mit *Luigi's Mansion 2* sowie zweimal das Spiel mit coolem Merchandise. Dazu müsst ihr nur folgende Frage beantworten:

Im welchen Mario-RPG hat Luigi nur einen kurzen Gastauftritt?

Um teilzunehmen, müsst ihr lediglich auf www.n-zone.de/gewinnspiele die richtige Antwort eintragen. Alternativ könnt ihr auch eine Postkarte an Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth schicken. Teilnahmeschluss ist der 20.05.2013. Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo und Computec Media.

In so einem dichten Teilnehmerfeld sind Raketen und Minen sehr effektiv.

ROCK N' ROLL RACING

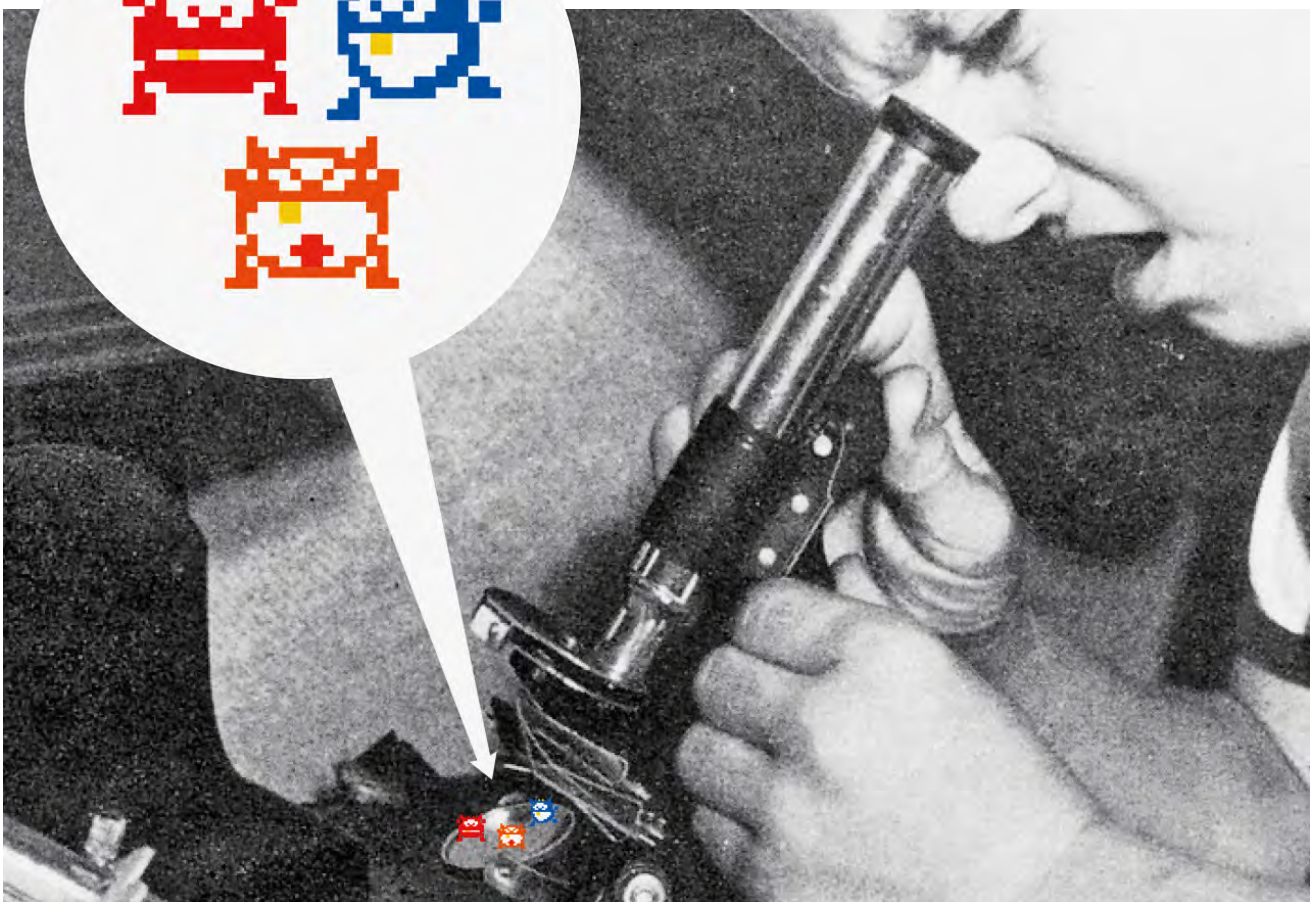
SNES Born to be wiiiiild!

Lange bevor Blizzard mit *StarCraft* oder *Diablo* in die Königsklasse der Entwickler für PC-Spiele aufstieg, war das in Kalifornien ansässige Unternehmen für die ersten Jahre (1991 bis 1994) unter dem Namen Silicon & Synapse bekannt. Abgesehen vom Titel sah auch das Portfolio an Games noch ganz anders aus als man es heute kennt, denn es bestand zum Teil aus Konsolenspielen. Nun müsst ihr mit *RPM Racing* oder *The Death and Return of Superman* nicht zwingend etwas anfangen können, denn im Gegensatz zu *The Lost Vikings* oder *Rock N' Roll Racing* sind die weitgehend unbekannt. Boten die Wikinger mehr etwas für die Rätselfreunde unter euch, ging beim Racer hingegen voll die Post ab. Ähnlich wie *Super R.C. Pro-Am* verfolgt ihr das Rennen, an dem bis zu vier individuell aufgemotzte Maschinen teilnehmen, aus einer isometrischen Perspektive. Ab und zu sind auf der Strecke Items wie Minen oder Raketen verstreut, die aufgesammelt und gegen die Konkurrenz eingesetzt werden können. Das erinnert nicht nur ein wenig an *Super Mario Kart*, es ist auch durchaus in der gleichen Spielspaß-Kategorie einzuordnen. Der Name *Rock N' Roll Racing* ist ganz nebenbei klares Programm: Während ihr über die futuristischen Pisten düst, donnern 16-Bit-Versionen von Songs echter Künstler wie Black Sabbath, Deep Purple oder George Thorogood aus den Lautsprechern.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Mit Rennspielen kann ich nur dann etwas anfangen, wenn mir genug Absurditäten und Action geboten werden. *Formel 1* oder *Gran Turismo* lasse ich gerne an der Raststätte liegen, wenn ich dafür Games wie *Burnout* oder eben *Rock N' Roll Racing* bekommen kann. Kurzweilig, flott, geile Mucke!"

Mit der durch Siege verdienten Kohle könnt ihr euer Auto individuell aufmotzen.



DER GROSSE KULT UM KLEINE PIXEL

Zurück in die Vergangenheit: Warum pixelige Retrospiele in Zeiten von Terabytes, Gigahertz und HD besonders beliebt sind.

Das Vereinsheim Brause – Metzgerei Schnitzel im Herzen Düsseldorfs. Normalerweise finden hier Kunstausstellungen und andere kulturell wertvolle Veranstaltungen statt. Es ist eine alternative Stätte der Ideen und Kreativen, weit entfernt vom Glamour und Kommerz der High Society. Doch heute werden hier keine neuen Bilder, Fotos, Filme oder Skulpturen vorgestellt. Es wird gespielt. Die Gäste versammeln sich im Halbdunkel einiger farbiger Scheinwerfer, stecken die Köpfe zusammen. Es ist Game-Boy-Abend. Die grauen Handheld-Opis mit dem Link-Kabel verbunden, zocken die Menschen *Tetris* oder *F1 Race*. Es wird geschmunzelt, gefachsimpelt und vor allem über Kindheitserinnerungen sinniert. Denn dazu sind die „Games People Play"-Events, organisiert von PIXELKITSCH, eigentlich da. Es sind muntere Retro-Abende, bei denen nicht *Call of Duty: Black Ops 2* oder *Halo 4* im Vordergrund

Das Geschicklichkeitsspiel *Duck Tales* erscheint zwar erst im Sommer 2013, ist aber eine Neuauflage des NES-Klassikers aus dem Jahr 1989.

Ein Fest für Automatenfreunde: In den heiligen Hallen von RetroGames e.V. geben sich zahlreiche Spielhallenklassiker die Klinke in die Hand.

stehen, sondern Spiele aus den 80ern oder 90ern. Spiele, die mit Erinnerungen, Emotionen und Freiheiten verbunden sind. Games aus einer besseren Zeit? Zumindest aus einer Zeit, in denen für viele das Leben unbeschwert und Spiele noch einen unschuldigen und innovativen Touch hatten. Nach diesem wohligen Bauchgefühl sehnen sich immer mehr Spieler und Kinder im Geiste wieder zurück. Retro ist nicht mehr allein etwas für Nerds, die ihre Jugend vor dem Bildschirm verbracht haben. Retro ist schick, modisch und irgendwie trendy.

In aller Munde

Video- und Computerspiele sind schon lange keine Randerscheinung mehr. Sie sind Teil des gesellschaftlichen Lebens, wie Fernsehen, Bücher und Theater. In den vergangenen Jahren entwickelte sich das Bild des verschrobenen IT-Fans weg vom einsamem Einzelgänger hin zum liebenswert verschrobenen Kauz mit Köpfchen. In der TV-Sitcom *The Big Bang Theory* plaudern die Physiker Sheldon, Leonard, Raj und Howard ganz unverhohlen über *Halo*-Abende, spielen *World of Warcraft* oder tragen Kleidungsstücke mit Retro-Motiven. Alles zur besten Sendezeit mit starken Einschaltquoten.

Da wundert es auch niemanden, dass Disney mit *Ralph Reichts* eine Hommage an das 8-Bit-Zeitalter in die Kinos brachte, in der sich Videospiel-Bösewicht Ralph zum Guten wandeln will und deshalb unter anderem mit Street Fighters Zangief oder Q-Bert in die Gruppentherapie begibt. Auch wenn sich *Ralph Reichts* in der zweiten Hälfte in einen versuchten *Mario Kart*-Klon mit Zuckergusswelt verliert, ist allein der Versuch beachtenswert. Retro ist lustig, bunt und sympathisch.

Auch aus der Modewelt sind Retro-Elemente nicht mehr wegzudenken. Allein das Label Joystick Junkies hat es sich zur Prämisse gemacht, Pixel, Pac-Man und Konsorten auf T-Shirts, Taschen und Accessoires zu drucken. Zu einem saftigen Preis natürlich. Denn Retro ist Kult und damit sein Geld wert.

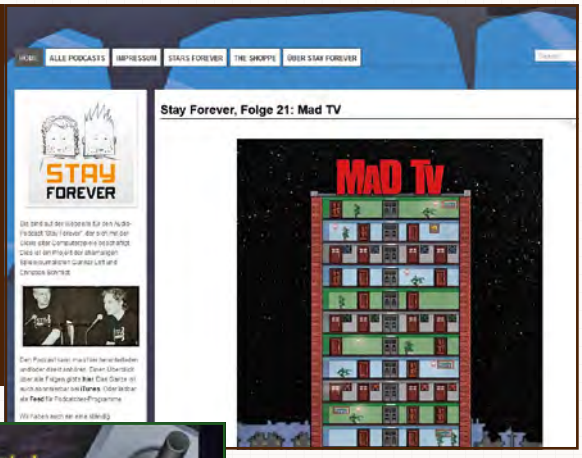
Spiel mit Emotionen

Aber warum ist Retro plötzlich so populär? Dafür gibt es sicherlich mehrere Theorien. Menschen suchen sich in unsicheren Zeiten

RETRO ZUM REINHÖREN

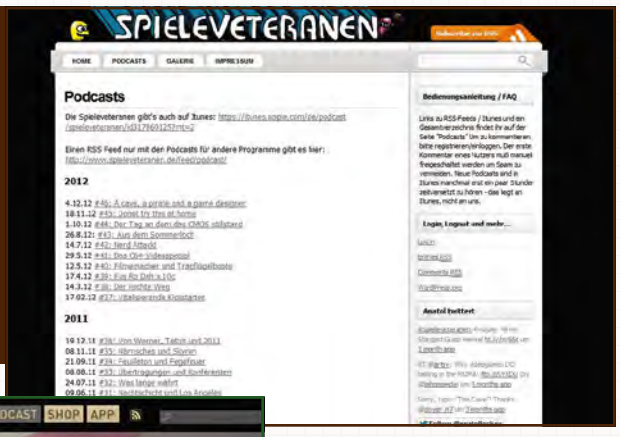
Das Internet ist voll von Retrospielen. Auf Youtube gibt es Let's Plays, Longplays und Soundtracks zu allen erdenklichen Titeln. Und genauso gerne sprechen Blogger, Fans und Fachleute auch über ihre liebsten Retrospiele und das bevorzugt in Podcast-Form.

STAY FOREVER
„Ein Podcast über alte Spiele von zwei alten Männern." Mit diesem Slogan beginnt jede Ausgabe von *Stay Forever*. In den meist monothematischen Sendungen schwelgen die Branchenkenner und Ex-Spielejournalisten Gunnar Lott und Christian Schmidt in Erinnerungen über Titel wie *Mad TV*, *Zork* oder *Thief*. Dass der Podcast dabei gerne mal in munteres Meinungsgerangel und das Erzählen von Anekdoten ausartet, macht das Format besonders sympathisch.
Zu erreichen unter:
http://stayforever.de/
Auch bei iTunes



TELESPIEL-LATE-NIGHT – DER RETRO-PODCAST
In bislang 25 Ausgaben unterhält sich Moderator Konsolen Chris mit illustren Gästen aus der deutschen Blogger-Szene, darunter unter anderem „Sanifox" Sven Vößing oder Gästen wie dem Retro Gambler aus Österreich. Die Themen werden hier etwas umfassender aufbereitet. So spricht die Mannschaft von *Telespiel-Late-Night* über abgefahrenes Konsolenzubehör oder auch einfach über die persönlichen Lieblingsspiele.
Zu erreichen unter:
http://telespiel-late-night.de/
Auch bei iTunes

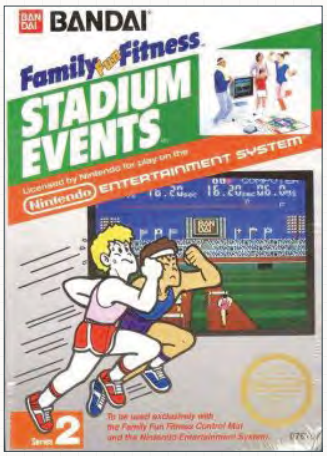
DIE SPIELEVETERANEN
Auch bei den Spieleveteranen plaudern Branchen-Insider, Kenner und Journalisten über Retrospiele und gelegentlich auch über interessante Kickstarter- oder Indie-Projekte. Zur Crew gehören unter anderem die ehemaligen Gründer der *PC Player* Boris Schneider-Johne und Heinrich Lenhardt oder auch Anatol Locker, der Ex-Chefredakteur der *Bravo Screenfun*.
Zu erreichen unter:
http://www.spieleveteranen.de/
Auch bei iTunes



MTV GAME ONE PLAUSCH-ANGRIFF
Auch wenn sich die Jungs von *MTV Game One* mit aktuellen Themen beschäftigen, sie liefern immer wieder Retro-Ausgaben ihres Plauschangriffs und quatschen dabei gerne mal ein wenig länger. Die bisherigen Retro-Podcasts umfassten unter anderem einen Rückblick auf die *Call of Duty*-Serie oder auch auf die besten Rollenspiele der Playstation.
Zu erreichen unter:
http://www.gameone.de/specials/der-gameone-plauschangriff
Auch bei iTunes

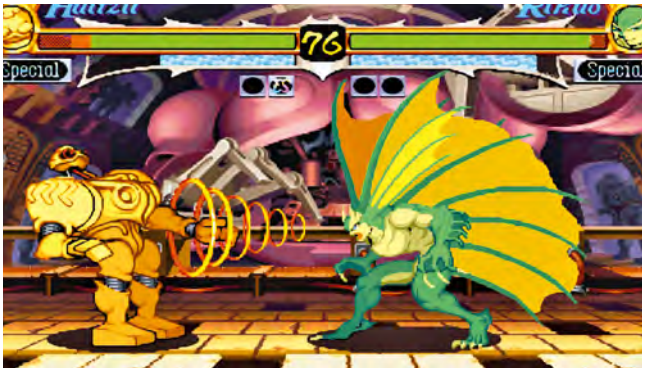
WERTVOLLES EINZELSTÜCK

Ihr glaubt, ein aktuelles Videospiel wäre mit seinen rund 60 Euro teuer? Von wegen! Denn wie bei Briefmarken, Fotos, Comics, Büchern oder Gemälden floriert auch bei Videospielen der Handel mit ganz besonders seltenen oder einzigartigen Titeln.



Am 26. Februar 2010 ging für das noch eingeschweißte NES-Modul *Stadium Events* ein Gebot von 41.300 US-Dollar bei Ebay ein. Dummerweise hielt sich der Käufer nicht an den Vertrag. Monate später allerdings wurde eine Fassung für immerhin 22.800 US-Dollar erfolgreich verkauft. *Stadium Events* ist damit das teuerste Videospiel aller Zeiten. Der Grund ist simpel: Von den rund 2.000 produzierten Exemplaren wurden seiner Zeit nur 200 Einheiten an den Endverbraucher gebracht. Eine noch fabrikneue, eingeschweißte Version ist so etwas wie die blaue Mauritius unter den Videospielen.

Chilingo versucht mit putzige Pixelgrafik aus dem aktuellen Retro-Trend Kapital zu schlagen: Der Klassiker *Pixel People* für iOS.



Die Tradition des Beat 'em Ups *Darkstalkers* reicht zurück bis ins Jahr 1994. Capcom veröffentlichte erst kürzlich *Darkstalkers Resurrection* für PS3 und Xbox 360.

Anfassen erwünscht: Bei Vereinen wie RetroGames e.V. oder For Amusement only e.V. dürfen Interessierte auch gerne Proberunden drehen.

***Castlevania: Mirror of Fate* für den Nintendo 3DS zeigt, wie ein Retro-Franchise mit moderner Spielbarkeit aufgemöbelt werden kann.**

gerne etwas, an dem sie sich festhalten können. Eine feste Variable, die ihnen ein gutes Gefühl gibt. Während in der Gegenwart Banken- und Industriekrisen für ein eisiges Arbeitsklima sorgen, sind es Erinnerungen an die Vergangenheit, die einem immer wieder ein Grinsen auf das Gesicht zaubern. Ganz egal, ob es beim Anschauen der ersten *Star Wars*-Trilogie oder eben beim Spielen von Retro-Titeln ist.

Nostalgie ist ein Sehnen nach der Vergangenheit. Danach, die Emotionen, die damals Medien, Ereignisse oder Momente hervorgerufen haben, noch einmal in die Gegenwart zu projizieren. Viele Spieler, die sich heute noch für Games interessieren, waren bei der Geburtsstunde dieses neuen Mediums im Kindesalter. Sie sind damit aufgewachsen. *Space Invaders*, *Pac-Man* oder *Maniac Mansion* waren ebenso Teil der Kindheit wie Fußball auf dem Bolzplatz, die erste Sandkastenliebe oder Nutella auf Toastbrot. Inzwischen im Erwachsenenalter – vielleicht sogar bereits mit Familie und Eigenheim – fehlt die Unbeschwertheit der Vergangenheit. Die Leichtigkeit des Spielens und des gleichzeitigen Seins. Retrospiele bringen diese Gefühle wieder zurück. Vielleicht nicht ganz so stark, wie man sie noch im Gedächtnis hatte. Aber zumindest entsteht so etwas wie eine kleine Erinnerung, ein leichter Ausstoß an Glückshormonen, wenn zum ersten Mal seit Jahrzehnten wieder das „Pling" des Game Boys ertönt.

Einmal Spieler, immer Spieler?

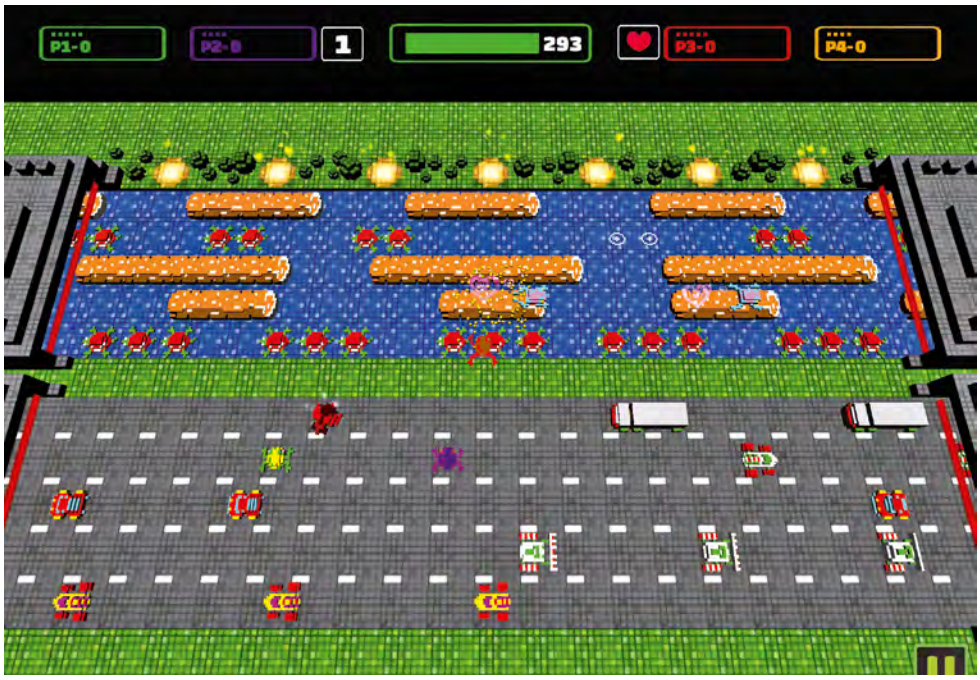
Und tatsächlich scheint es so, dass viele, die sich heute ihre Zeit mit Retrospielen vertreiben, bereits seit Jahrzehnten mit dabei sind. Sebastian Kalitzki, Mitbegründer des Projekts PIXELKITSCH, erklärt: „Ich habe bereits als Kind mit dem Zocken angefangen. Damals am ZW81 und PONG meines Vaters, danach auch am eigenen C64, Amiga 500 und Game Boy. Ich habe, bis auf kurze Phasen, nie wirklich aufgehört zu spielen. Ich muss also meine Kindheit nicht nachholen. Ich kann sie vielmehr einfach weiter ausleben." Dieses Kind im Manne beziehungsweise in der Frau ist es letztlich auch, was zu einem regen Engagement im Bereich der Retrospiele führt.

Sven Vößing, inzwischen Social-Media-Guru bei der Brot und Spiele GmbH, betreibt selbst mit dem Format *Retro Hunter* (www.

retro-hunter.de) einen eigenen Video-Podcast, in dem er Klassiker humorig vorstellt: „Ich habe die Begeisterung für das Spielen nie verloren. Ich habe die alten Geräte eigentlich nie verkauft, sondern sie seit dem C16 gesammelt."
Mario Berluti, Gründer des Retro-Games e.V., erinnert sich: „Ich bin mit Spielen aufgewachsen. Retrospiele sind eine Reise in die Kindheit und Jugend. Heute versprühen Retrospiele außerdem noch einen speziellen Charme und natürlich auch Witz, allein wegen ihrer limitierten Technik. In einer Zeit, in der alles perfekt, fast schon real und sehr poliert wirkt, sind diese pixeligen Retrospiele eine willkommene Abwechslung, die einen auch mal wieder erden können."

Irgendetwas fehlt!

Viele aktuelle Spiele geben das Erlebnis geradezu vor. Zugunsten der Inszenierung und der leichteren Programmierung werden dem Spieler Wege aufgedrückt und Lösungen förmlich aufgezwängt. Retrospiele, trotz ihrer offenkundigen Einfachheit, laden zum sofortigen Ausprobieren geradezu ein, sind dabei aber – in Anbetracht ihres Alters – gerne geradezu anarchisch und kreativ. Wer heute ein *System Shock 2* spielt, wundert sich über die vertrackte Kartenfunktion und fehlenden Hilfen. Auch in *Day of the Tentacle* gibt es keinerlei Rätselhilfen. Wer hier feststeckt, steckt wirklich fest!
In der heutigen Zeit sind Spiele dagegen eine Art Konsumprodukt: kaufen, installieren, benutzen. Wenn man früher die Disketten eines DOS-Spiels einlegte, dauerte es meist mehrere Stunden, bis das Programm wirklich lief. Da musste Platz auf der Festplatte geschaffen werden, die Startdateien wurden verändert und angepasst. Diese Arbeit war natürlich nervig und heutzutage undenkbar. Aber früher machte es einen Teil des Spielerlebnisses aus. Viele Gaming-Veteranen vermissen heute – so kurios es klingen mag – die Arbeit beim Spielen.
Doch auch unser liebstes Hobby leidet langfristig unter Abnutzungserscheinungen. Fast wie eine Liebesbeziehung. Ideen sind plötzlich selbstverständlich. Ebenso der Komfort und die Bequemlichkeit. Sven Vößing führt diesen Punkt aus: „Es mag da-



Das Geschicklichkeitsspiel *Frogger* wurde schon oft wiederbelebt. Mal in 3D, mal in Retrooptik wie hier in *Frogger: Hyper Edition*.

Mission gescheitert: Konami veröffentlichte Anfang 2012 *Choplifter HD*, ein Revival des Broderbund-Klassikers von 1982.

Gemeinsames Spielen der *Atari Flashback Collection* auf einem der „Games People Play"-Abende von PIXELKITSCH.

ran liegen, dass ich seit über 25 Jahren spiele, aber heute fehlen mir einfach die Überraschungen. Beispiel Horror-Adventures: Bei einem *Phantasmagoria* (ein Film-Adventure aus dem Jahr 1995, Anmerkung der Redaktion) hatte ich wirklich Angst. Heute gelingt das selbst einem *Dead Space* kaum noch." Mario Berluti bricht diesen Punkt auf wenige Sätze runter: „Einen Glaubenskrieg zwischen Alt und Neu gibt es bei uns nicht. Sicher unterscheiden sich die Spiele von heute teilweise extrem von dem, was vor 30 Jahren gespielt wurde. Oftmals sind es aber nur wirtschaftliche Faktoren, die moderne Spiele zu dem machen, was sie heute sind. Das ist natürlich schade."

Die Suche nach Gemeinschaft

Das Interesse an Retrospielen verbindet. Was früher das eigene Kinderzimmer oder der Schulhof waren, sind heute Retro-Gaming-Abende, Retrobörsen oder Vereine. Mario Berluti gründete 2002 den RetroGames e.V. zu Erhalt und Pflege der Videospielkultur in Deutschland. Kein leichter Weg, wie Mario berichtet: „Über die letzten zehn Jahre mussten wir viele Klippen umschiffen und Steine aus dem Weg räumen. Das Thema Videospiele wird ja immer noch sehr kontrovers betrachtet. Deshalb können wir zum Beispiel bis heute nicht auf eine Unterstützung von Bund, Land oder Stadt hoffen." Sorgen bereiten insbesondere die Platzverhältnisse. Die Ausstellung von RetroGames e.V. ist in den vergangenen Jahren stark gewachsen. Neue Automaten und Konsolen entdeckt der Verein auf Internetverkaufsplattformen oder in speziellen Foren. Außerdem findet ein reger Austausch mit der deutschen Retroszene statt. Besonders stolz ist Mario über Einzelstücke wie „den von uns gebauten Winnitron DE" oder „besonders historische Stücke wie zum Beispiel ein Poly Play oder PONG". Trotzdem bleibt das Platzproblem: „Automaten sind eben keine Briefmarken." Der RetroGames e.V. öffnet wöchentlich seine Hallen für Mitglieder und Interessierte. Anfassen ist hier ausdrücklich erwünscht.

Einen etwas anderen Ansatz wählte Sebastian Kalitzki bei seinem Projekt PIXELKITSCH: „Für mich steht die Bewahrung alter Technologien und Spiele ebenso im Vordergrund wie die Erschaffung eigener Welten rund um das Thema Retrogaming." Ganz egal, ob Grafik, Malerei oder Musik – Retrogames im Speziellen bieten vielen Künstlern großartige Möglichkeiten, sich inspirieren zu lassen oder sich zu verwirklichen. „Kunst war schon immer sehr empfänglich für Medientrends und war immer auch ein Spiegel der Gesellschaft. Insofern finden auch Videospiele ihren Weg dorthin." Mario startete das Projekt PIXELKITSCH, weil ihn Videospiele schon immer begleitet haben und für ihn als Grafiker eine Möglichkeit sind, Gaming und Design miteinander zu verbinden. Retrogames sind sozusagen seine Leinwand für Illustrationen, Videos und Texte. „Der Meinungs- und Erfahrungsaustausch mit anderen Zockern und Freunden der rückwärtsgewandten Ästhetik ist mir dabei besonders wichtig." Die regelmäßigen „Games People Play"-Abende sind ein Get-Together für Spieler zwischen „20 und 50 Jahren". Hier wird gemeinsam gespielt und geplaudert. Denn Retrogames sind schon lange kein Hobby für einsame Kellerkinder mehr.

Sven Vößing kennt die Szene als Jäger und Sammler sehr gut. Auch er besucht regelmäßig Spieleabende bei For Amusement Only e.V. und frönt dort seinem Hobby. Seine Sammlung umfasst mittlerweile Dutzende Konsolen und mehrere Hundert Videospiele. „Das ganze Wohnzimmer ist voll." Für die Erweiterung seiner Privatgalerie treibt er sich gerne auf Flohmärkten herum. Gelegentlich schenken ihm Freunde und Bekannte auch verschollene Spiele oder Geräte. Von Retrobörsen rät der Retro Hunter zwar nicht kategorisch ab, ist aber kri-

Das Geschäft mit der Nostalgie: In der *Sega Mega Drive Collection Gold Edition* rast Sonic noch einmal durch die Hill Top Zone.

***Giana Sisters: Twisted Dreams* startete in Folge eines erfolgreichen Kickstarter-Projekts. Das Original stammt aus dem 1987.**

VEREINE, VERANSTALTUNGEN, PROJEKTE – ADRESSEN FÜR RETRO-NEULINGE

PIXELKITSCH
Kunst und Technologie in einem Projekt vereint. Zudem veranstaltet PIXELKITSCH in regelmäßigen Abständen Spielabende in Düsseldorf unter dem Titel „Games People Play".
Weitere Infos: http://www.pixelkitsch.de/

RETROBÖRSE
Menschen treffen, Spiele und Geräte kaufen oder verkaufen. Die Retrobörse ist Anlaufpunkt für Freunde der alten Generation. Aktuelle Veranstaltungsdaten findet ihr unter der angegebenen Internetadresse.
Weitere Infos: http://www.retroboerse.de/

FOR AMUSEMENT ONLY E.V.
Der gemeinnützige For Amusement Only e.V. sammelt, restauriert und repariert alte Spiel- und Unterhaltungsautomaten und macht diese Kultur- und Kunstobjekte auch interessierten Besuchern zugänglich.
Weitere Infos: http://for-amusement-only.de/

RETROGAMES E.V.
Der eingetragene Verein zu Erhalt und Pflege der Videospielkultur in Deutschland
Weitere Infos: https://retrogames.info/

tisch: „Natürlich sind Retrobörsen nett. Aber die dort angebotenen Konsolen und Spiele sind häufig einfach zu teuer. Ich suche lieber woanders nach Schnäppchen." Sein Hobby ist zugleich ein ganz schöner Zeitfresser, allein sein Video-Podcast *Retro Hunter* verschlingt pro Folge rund zwei bis drei Arbeitstage. Wie eng die Retro-Gemeinschaft im Internet aber zusammenhält, erklärt Sven anhand eines einfachen Beispiels: „Der Vorspann meines Projekts stammt von einem Profi. Der hat meine Filme gesehen und wollte die Retroszene in Deutschland unterstützen. Umsonst."

Der Retro-Kick

Dass Retrospiele gerade immer beliebter werden, bekommen auch die eingesessenen Insider zu spüren. „Das Interesse ist in den letzten Jahren definitiv gestiegen. Inzwischen ist die Mitgliederzahl auf 50 gestiegen," resümiert Mario Berluti. Diesen Eindruck bestätigt auch Sebastian Kalitzki: „Vor allem auf einschlägigen Retrobörsen kann man diesen Trend gut ablesen. Ebenso auf Onlineplattformen und bei unseren monatlichen Retrotreffen in Düsseldorf. Die Teilnehmer werden dabei immer jünger, was auch zeigt, dass das Phänomen Retrogames längst im Mainstream angekommen und auch für Leute ohne originären Berührungspunkt mit dem Thema spannend ist."

Es ist also nicht verwunderlich, dass inzwischen auch die Großen der Branche zunehmend Kapitel in der Neuauflage von Retroklassikern sehen. Erst kürzlich kündigte Square Enix das HD-Remake von *Final Fantasy X* und *X-2* an. Capcom ging sogar noch einen Schritt weiter und setzte den 1989 veröffentlichten NES-Hüpfer *Duck Tales* auf PSN und Xbox Live Arcade um. Die Welle der HD-Collections reißt auch in Zukunft nicht ab. Solange die Programme von besserer Qualität als die *Silent Hill*-Box sind, ist das sicherlich nicht das Verkehrteste. Denn die aktuelle Generation kränkelt scheinbar an akuter Ideenarmut und verwurstet im Prinzip nur noch den Einheitsbrei, den die Spieler bereits die vergangenen sieben Jahre essen durften. Für ein laues Lüftchen sorgen dagegen immer wieder interessante Kickstarter-Kampagnen. Via Crowdfunding probieren Designer-Persönlichkeiten wie Richard Garriott oder Tim Schafer Geld für eigene Projekte zusammenzukratzen. Greg Goodrich, Producer des mäßigen *Medal of Honor: Warfighter*, befürwortet dieses Vorgehen: „Das ist doch super. Ich bin ein großer Fan dieser Bewegung und würde mich freuen, wenn einige alte Marken wieder auftauchen würden." Sven Vößing sieht das Kickstarter-Bombardement der letzten Monate allerdings eher kritisch: „Ich warte jetzt erst mal ab, was aus meinen gebackten Projekten wird." So groß die Liebe zu Retrospielen und den Erinnerungen an die güldene Vergangenheit auch sein mag, die Entwickler sollten an dieser Stelle aufpassen, dass sie das Vertrauen der Backer nicht ausnutzen. Schlappen könnten hier eine ganze Marke zerstören. Wie das funktioniert, hat ja zuletzt EA Maxis mit *Sim City*, einem der wahren Urgesteine der Branche, vorgemacht.

Olaf Bleich

Retro-Kunstwerk: Richtig in Szene gesetzt sieht alte Hardware wie dieser Atari 2600-Controller einfach klasse aus.

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

DIE GAMECUBE-RIVALEN

Mit den unglaublichen Verkaufszahlen der PlayStation schockte Sony die Konkurrenz, doch die Nachfolgerkonsole PS2 sollte noch erfolgreicher sein!

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12 Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12 Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12 Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12 Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12 Der Game Boy
N-ZONE 10/12 Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12 Der Game Boy Advance
N-ZONE 12/12 Das Pokémon mini
N-ZONE 01/13 Der GameCube
N-ZONE 02/13 Die NES-Rivalen (Master System, PC Engine)
N-ZONE 03/13 Die SNES-Rivalen (Mega Drive, Neo Geo)
N-ZONE 04/13 Die N64-Rivalen (Saturn, PlayStation)
N-ZONE 05/13 Die GameCube-Rivalen (PlayStation 2, Dreamcast, Xbox)

XBOX
Hersteller: Microsoft
Veröffentlichung: 2002 (Europa)
Hauptprozessor:
Intel Mobile Celeron
(Coppermine-Kern)
Taktfrequenz: 733 MHz
RAM: 64 MByte (Main)

PLAYSTATION 2
Hersteller: Sony
Veröffentlichung: 2000 (Europa)
Hauptprozessor: Erweiterter
MIPS R5900 (Emotion Engine)
Taktfrequenz: 294,912 MHz
RAM: 32 MByte (Main)
4 MByte (Video)
2 MByte (Audio)

DREAMCAST
Hersteller: Sega
Veröffentlichung: 1999 (Europa)
Hauptprozessor: Hitachi SH-4
(32-Bit-/64-Bit-RISC-CPU)
Taktfrequenz: 200 MHz
RAM: 16 MByte (Main)
8 MByte (Video)
2 MByte (Audio)

Zur Jahrtausendwende zeigte sich der Konsolenmarkt im Wandel. Nintendo entwickelte mit dem GameCube erstmals eine Konsole mit einem optischen Laufwerk und ohne Modultechnik. Sony hatte mit der PlayStation die bis dato meistverkaufte Konsole veröffentlicht, während Sega mit großen Problemen zu kämpfen hatte, in diesem turbulenten Markt ordentlich Fuß zu fassen. Der Saturn erzielte nicht annähernd den gewünschten Erfolg, was man bei Sega jedoch nicht einfach so hinnehmen konnte. So plante das japanische Unternehmen, mit einer neuen Konsole noch einmal richtig zu punkten. Schließlich hatte Sony allen gezeigt, wie viel Geld es in dem Segment der Videospiele und Konsolen zu verdienen gibt ... Allerdings machte diese Erkenntnis auch noch einen weiteren Mitbewerber auf dieses Geschäftsfeld aufmerksam: Microsoft!

Microsoft mischt mit

Das Redmonder Unternehmen war bis zur Jahrtausendwende hauptsächlich für das Windows-Betriebssystem und PC-Anwendungen wie Microsoft Office bekannt. Auf der Suche nach neuen lukrativen Einnahmequellen stieß

Die Xbox-Version von *Prince of Persia: The Sands of Time* ist schlichtweg fabelhaft!

Die *Halo*-Serie startete auf der Xbox und ist bis heute ein wichtiges Markenzeichen!

Auf der PS2 gibt es gleich zwei hochkarätige Ableger der *Gran Turismo*-Serie.

Mit *MGS3* erschuf Kojima Productions einen Meilenstein für die PS2.

man in der Führungsetage von Microsoft auf den Videospielmarkt und beschloss, eine eigene Konsole auf Basis von PC-Komponenten zu entwickeln. So wurde schließlich die Xbox am 15. November 2001 in den USA, am 22. Februar 2002 in Japan und am 14. März 2002 in Europa veröffentlicht. Insgesamt erzielte die Xbox mit weltweit etwa 24 Millionen verkauften Konsolen ein eher mittelprächtiges Ergebnis. Angesichts des relativ kurzen Lebenszyklus der Xbox von nur drei bis vier Jahren (die Nachfolgekonsole Xbox 360 wurde bereits Ende 2005 veröffentlicht) bedenkt, waren die Verkaufszahlen durchaus respektabel. Trotzdem war der Einstieg ins Konsolengeschäft kein einfaches Unterfangen für Microsoft und das Unternehmen musste zum Teil extreme Verluste in der Xbox-Sparte hinnehmen.

Sega am Ende

Für das japanische Unternehmen Sega lief das Konsolengeschäft bereits seit Jahren schleppend, als man 1997 mit der Entwicklung der Dreamcast begann. Und tatsächlich schien es mit der schicken weißen Konsole für Sega wieder zu laufen, beispielsweise gab es zur Markteinführung in den USA bereits 600.000 Vorbestellungen! Die Veröffentlichung der Konsole generierte innerhalb der ersten 24 Stunden beinahe 100 Millionen US-Dollar Umsatz und innerhalb der ersten paar Wochen hatte Sega bereits eine Million Konsolen abgesetzt. Doch es gab ernst zu nehmende Konkurrenz, denn Sony hatte mit der PlayStation 2 ein ganz heißes Eisen im Feuer. Viele Fans der ersten PlayStation warteten bereits fieberhaft auf die neue Sony-Hardware und zwar nicht nur wegen des praktischen DVD-Laufwerks, mit dem auch Film-DVDs wiedergegeben werden konnten. So glänzte die Konsole vom Start weg mit berauschenden Absatzzahlen und dominierte schnell den kompletten Markt. Bis zum heutigen Tage steht die PlayStation 2 mit weltweit über 150 Millionen verkaufter Geräte auf dem ersten Platz der erfolgreichsten Konsolen. Dem konnte Sega nichts mehr entgegensetzen und zu allem Unglück hatten Hacker einen Trick herausgefunden, um mit einer Boot-CD (ohne Modchip oder Hardware-Veränderungen) raubkopierte Spiele auf der Dreamcast laufen zu lassen. In der Folgezeit wurde die Produktpiraterie zu einem echten Problem für Sega und bescherte dem Unternehmen herbe Verluste. Als Konsequenz zog sich Sega nach dem Untergang der Dreamcast aus der Riege der Konsolenhersteller leider zurück und kümmerte sich fortan nur noch um die Entwicklung von Spielen und Arcade-Automaten.

Uwe Hönig

Die teure *Shenmue*-Serie war Segas Abschiedsgeschenk an alle Dreamcast-Fans.

Das Rennspiel *MSR* für Dreamcast stand Pate für die *Project Gotham Racing*-Reihe.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie hat sich Nintendo und auch die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

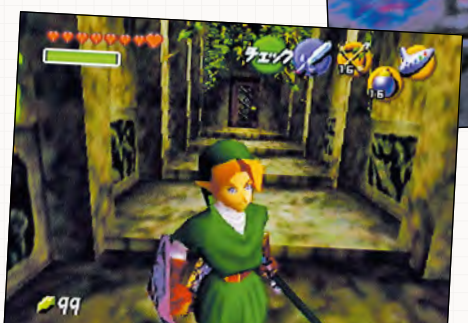
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 05/1998

FRANKREICH 98: DIE FUSSBALL-WM (N64)

ROBOTRON (N64)



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)

Als „Das Spiel des Jahres" wurde *Zelda 64,* später als *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* veröffentlicht, auf dem Cover der Ausgabe 05/1998 bezeichnet. Die N-ZONE sollte recht behalten: Der Mega-Hit ging in die Geschichte der besten Games aller Zeiten ein. N-ZONE-Papa Hans Ippisch selbst, heute COO des Computec Media Verlags, verfasste den entsprechenden Vorschauartikel und bewies mit der Aussage, dass es sich bei *Ocarina of Time* um einen Meilenstein der Videospielgeschichte handle, sein Gespür für herausragende Spiele. Weitere Highlights der Ausgabe waren der Test zum herausragenden *Frankreich 98: Die Fußball-WM* (N64, 90 % Wertung) und das große Tipps-&-Tricks-Special. Weniger schön: Die Indizierung eines N64-Ego-Shooters, über den fortan nicht mehr in der N-ZONE berichtet werden durfte. Die schlechteste Wertung bekam das N64- Action-Spiel *Robotron* aus den Hause GT Interactive mit jämmerlichen 19 Prozent. Als kleines Goodie für die Leser lag der Ausgabe ein cooles *Banjoo-Kazooie*- und *Mission Impossible*-Poster bei – sowie die damals beliebten Sammelkarten mit Spieletipps und einem Hardware-Einkaufsführer.

AUSGABE 05/2003

Erinnert ihr euch noch an Vanessa Z. Schneider? Die Heldin des GameCube-Action-Titels *P.N. 03* zierte das Cover der N-ZONE-Ausgabe 05/2003. Das Spiel war seinerzeit als Startschuss einer Capcom-Reihe von fünf exklusiven GameCube-Titeln geplant, doch blieb *P.N. 03* aufgrund des mangelnden Erfolgs – sowie durchwachsener Kritiken – der einzige Titel der Reihe, der wirklich exklusiv für den GameCube erschien. *Starcraft: Ghost* für den GameCube, zu dem man einen Vorschau-Artikel in der 10 Jahre alten Ausgabe findet, wurde leider eingestellt. Spannender hingegen war der Test zu *The Legend of Zelda: The Wind Waker* für den GameCube, das im Test der deutschen Fassung unglaubliche 95 Prozent absahnen konnte. Da freut man sich doch umso mehr auf das anstehende HD-Remake für die Wii U! Ebenfalls sehr erfolgreich – zumindest, was die Wertung anbelangt: das Shoot 'em Up *Ikaruga* aus der Software-Schmiede Treasure, das N-ZONE-Urgestein (und Ballerspiel-Fetischist) Udo Crnjak damals mit stolzen 87 Prozent bewertete. Ach ja, mittlerweile kostet das gute Stück für den GameCube originalverpackt und versiegelt satte 250 Euro, für eine gebrauchte Fassung muss man heute immerhin noch 50 Euronen hinlegen. Einen Kontrast zu diesen Top-Titeln stellt die GBA-Gurke *Superman: Countdown to Apokolips* dar, das in alter Tradition eine schwache Wertung von 49 Prozent verpasst bekam.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GAMECUBE)

STARCRAFT: GHOST (GAMECUBE)

P.N. 03 (GAMECUBE)

AUSGABE 05/2008

BALLS OF FURY (Wii)

HARVEST MOON: MAGICAL MELODY (Wii)

KING OF CLUBS (Wii)

MARIO KART Wii (Wii)

Was für eine Ausgabe! Mit *Mario Kart Wii* testete Christoph Kraus auf 10 Seiten wohl eines der beliebtesten Wii-Games, das im Mehrspielermodus überragende 94 Prozent bekam. Kein Wunder, dass Marios Wii-Raserei auch prominent auf dem Cover vertreten war, neben Capcoms *Okami* und dem *Guitar Hero* für unterwegs. Während Letzteres bereits wenige Monate nach dem Release auf den Wühltischen großer Elektrofachmärkte verramscht wurde, tauchte *Mario Kart Wii* bis zuletzt immer weit oben in den Verkaufscharts für die Wii auf und bescherte Nintendo den erhofften Erfolg. Der Testteil der mittlerweile 5 Jahre alten Ausgabe war zwar proppenvoll, aber wirkliche Highlights waren abgesehen von *Harvest Moon: Magical Melody* und *Sega Superstars Tennis* für die Wii absolute Mangelware. Dafür hatte die Redaktion das zweifelhafte Vergnügen mit einigen grottig schlechten Spielen, die aufgrund ihrer nicht vorhandenen Qualität für Erheiterung im Team sorgten: die Minigolfsimulation *King of Clubs* (38%, Wii) und das Tischtennis-Drama mit dem leicht zweideutigen Titel *Balls of Fury* (29%, Wii). Aus heutiger Sicht interessant: Das Team hat sich in einer Reportage mit dem damals nigelnagelneuen Balance Board und **Wii Fit** befasst, was sich schon bald darauf als riesiger Erfolg für Nintendo entpuppte und neue Zielgruppen ins Nintendo-Lager lockte.

FIRE EMBLEM

Bei uns erst seit Kurzem vermehrt im Gespräch, doch so jung ist die Serie gar nicht.

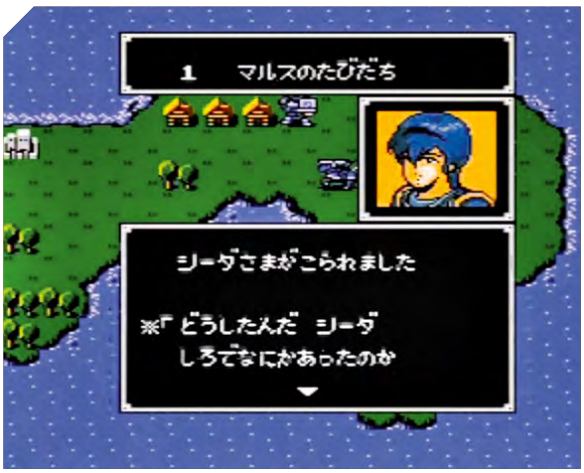
Anlass für unser Retro-Special ist das Erscheinen des hochgelobten *Fire Emblem Awakening*. Doch nach wie vor ist die Serie hierzulande eine recht unbekannte Marke. Hier wollen wir euch nun einen kleinen chronologischen Überblick über die Reihe geben. Was die Serie so einzigartig macht und wie die Spielmechanik im Detail funktioniert, stellen wir euch im Test zu *Fire Emblem Awakening* genauer vor.

Die Anfänge

Kaum zu glauben, dass die Serie schon mehr als 20 Jahre auf dem Buckel hat: Bereits 1990 erschien das erste Spiel der Serie unter dem Namen *Ankoku Ryū to Hikari no Tsurugi* („Der Schattendrache und das Schwert des Lichts") für das NES – Titelheld Prinz Marth dürfte den *Smash Bros.*-Spielern bekannt sein. Weder die Grafik noch die Game-Mechanik des Urgesteins gelten nach heutigen Maßstäben als überragend, dennoch stellte dieses Spiel den Vorreiter für bis dato zwölf weitere Spiele dar. *Fire Emblem Gaiden* (1992, NES) knüpft indirekt an die Handlung des ersten Teils an. Beim 1994 fürs SNES erschienenen Serienableger handelt es sich um ein Remake des ersten Teils mit ausgebauter Story, in der man etwas über den weiteren Werdegang von Marth erfährt. In den folgenden *Fire Emblem*-Titeln für das SNES wurden neue Kontinente, Charaktere, Waffen, Entwicklungssysteme und Spielprinzipien eingeführt; die Grafik und die Gamemechanik machten immer größere Fortschritte.

Die Game-Boy-Advance-Ära

Das sechste Spiel erschien 2002 unter dem Namen *Fūin no Tsurugi* („Das Siegelschwert") für den GBA. Hauptfigur ist der junge Prinz Roy, der zusammen mit einer Armee gegen das Königreich Biran und dessen König antritt.



So sah das allererste Spiel aus. Im Kampf fehlten Hintergründe komplett.

Dieser Screenshot stammt aus *Fire Emblem 5*, dem letzten Serienableger für das SNES.

Solch schöne Bilder bekamen wir ab den GBA-Teilen immer mal wieder zwischendurch zu sehen. Der rothaarige Mann ist übrigens Roys Vater.

Allerdings kennen die meisten von uns Roy weniger aus seinem eigenen Spiel, sondern eher aus dem Prügelklassiker *Super Smash Bros. Melee*, in dem er zusammen mit dem **Fire Emblem**-Urgestein Marth einen freischaltbaren Spieler darstellt. Ihr Auftritt in diesem weltbekannten Allstar-Spiel rief großes positives Feedback der Fans außerhalb Japans hervor: Das Interesse an Fire Emblem war geweckt! So landete im Jahr 2003 – dreizehn Jahre nach Beginn der Serie – der erste *Fire Emblem*-Teil in den Läden der westlichen Welt. Inhaltlich handelt es sich um ein Prequel von *Fire Emblem 6*: Ihr spielt Roys Vater Eliwood und dessen zwei Freunde Lyn und Hector, die zu Beginn nach Eliwoods verschollenem Vater suchen und mit der Zeit in die Rettung der Welt vor den Drachen involviert werden. *Fire Emblem 8: The Sacred Stones* bringt die frei begehbare Oberweltkarte der ersten Teile zurück; hier müsst ihr euch gegen schaurige Untote und andere Feinde zur Wehr setzen. Diese ständige Trainingsmöglichkeit machte das Spiel jedoch in den Augen einiger Spieler zu leicht. Anders als bei den anderen beiden GBA-Teilen ist es hier jedoch möglich, bei der Entwicklung der Charaktere zwischen zwei verschiedenen Klassen auszuwählen.

DAS EMBLEM DES FEUERS

Was genau ist das ominöse, titelgebende Fire Emblem eigentlich?

Die Antwort ist: alles Mögliche. Die meisten Teile der Serie sind storytechnisch nicht miteinander verknüpft, die einzige thematische Gemeinsamkeit ist ein Objekt namens Fire Emblem. Jenes tritt in den unterschiedlichsten Gestalten und Funktionen auf, manchmal hat es auch nur symbolischen Wert. Das bekannteste Emblem dürfte wohl Lehrans Medaillon (aus ***FE 09 & 10***) sein. Es versetzt die meisten Menschen, die es berühren, in einen Zustand der Raserei, wodurch sie alles um sich herum dem Erdboden gleichmachen – ohne vor Freunden oder Verwandten haltzumachen. Man munkelt, in dem Medaillon sei eine dunkle Chaosgöttin gefangen.

Die neueren Spiele

2005 gelang der Serie mit *Path of Radiance* der Sprung auf den GameCube. Erstmals in der Geschichte von *Fire Emblem* ist der Titelheld kein Adliger, sondern der junge Waldläufer Ike (ebenfalls bekannt aus *Super Smash Bros. Brawl*), der mit der Söldnertruppe seines Vaters die aus ihrem Königreich geflohene Prinzessin Elincia unterstützt und so in die Intrigen der Herrscher hineingezogen wird. Bereits zwei Jahre später kamen die Fans in den Genuss der direkten Fortsetzung von Ikes Abenteuer: *Radiant Dawn* zeigt in schicker Wii-Grafik die Geschichte auf dem Kontinent Tellius drei Jahre nach Ende des Krieges. Jedoch erheben sich überall neue Konflikte und Unruhen. Es gibt diesmal drei Haupthandlungsstränge, die zunächst noch ihre eigenen Ziele verfolgen, sich am Schluss jedoch vereinen, um ein gemeinsames Übel zu bekämpfen. Dieser Titel erhielt seinerzeit satte 88 % Wertung in der N-ZONE – eine überragende Leistung für das Spiel einer Serie, die trotz allem hierzulande noch relativ unbekannt ist.

Schon wieder Marth

Fire Emblem: Shadow Dragon erschien für den Nintendo DS. Es handelt sich mal wieder um ein Remake des ersten Teils, jedoch natürlich grafisch und gameplaytechnisch aufpoliert und an die inzwischen selbstverständlich gewordenen Waffen- und Rollensysteme, die die Serie auszeichnen, angepasst. Zur Enttäuschung der westlichen Fans blieb das zwölfte *Fire Emblem* japanischen Spielern vorbehalten. Es knüpft an die Geschehnisse aus *Shadow Dragon* an und kann daher als Remake von *Fire Emblem 3* gelten, jedoch mit etlichen Neuerungen. Der wohl erwähnenswerteste Punkt ist, dass man sich zu Beginn einen eigenen Charakter erstellen kann. Geschlecht und Aussehen dürfen ebenso bestimmt werden wie die Klasse, das heißt die Kriegerart der Einheit. „My Unit" ist in die Story eingebunden und verhält und entwickelt sich wertemäßig verschieden – je nachdem, wie er oder sie gestaltet wurde. Nun sind wir mit *Fire Emblem 13* auch schon in der Gegenwart angekommen. Wie sich *Awakening* schlägt und ob es den hohen Erwartungen gerecht werden kann, erfahrt ihr hier in dieser Ausgabe auf Seite 40.

Stefanie Groß

In PoR und RD spielen die Laguz – eine Art Tiermenschen – eine entscheidende Rolle. Die animierten Zwischensequenzen sind übrigens alle synchronisiert!

Die Charaktere wirken auf der Wii plastischer und weniger krachbunt als beim Vorgänger. Ike war aber offensichtlich etwas zu oft im Fitnessstudio.

Auf dem DS kämpft Marth erneut darum, sein Königreich zurückzuerlangen. Hier ein Ausschnitt aus dem 12. Spiel, das Japan nie verlassen hat.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

PAPER MARIO: STICKER STAR

3DS Die volle Ladung Tricks für den Mario-Flachmann

Stärkere Sticker

Geht in den Flusshöhenpfad. Lasst das Wasser ab und springt unter die Brücke. Papierisiert hier die Umgebung. Ihr seht ein rot umrandetes Feld für Sticker. Klebt hier einen beliebigen Sticker auf und ein „?“-Block erscheint. Springt dagegen und ihr erhaltet den Sticker in einer verbesserten Version! Anschließend könnt ihr den Abschnitt verlassen und das Ganze wiederholen.
Aus einem abgenutzten Sticker wird ein normaler, aus einem normalen ein Glitzer- und aus einem Glitzer- ein Color-Sticker. Color-Sticker lassen sich zwar nicht direkt weiterverbessern, dafür erhaltet ihr einen anderen „Sticker-Typ“. Welchen, das wird per Zufall entschieden.
Für Glitzer-Blatt-Sticker erhaltet ihr drei zufällige und starke Sticker.

Ausstellungsräume im Museum freischalten

Dies gelingt, indem ihr die beiden Bereiche der Museumskollektion vervollständigt.

Gegner-Ausstellungsraum:
Sammle alle 96 Kampf-Sticker.
Musik- Ausstellungsraum:
Sammle alle 64 Ding-Sticker.

Superflaggen-Erfolge:

Insgesamt gibt es davon acht Stück. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge, solange ihr in Welt 1-6 den ersten Royal-Sticker entdeckt habt.
Erfolg 1:
Finde alle HP-Up Herzen.
Erfolg 2:
Finde alle im Spiel enthaltenen Sticker.
Erfolg 3:
Finde alle geheimen Türen und mach sie sichtbar.
Erfolg 4:
Sammle alle Kometensplitter.
Erfolg 5:
Gib 10.000 oder mehr Münzen im Shop aus.
Erfolg 6:
Bekomme den Perfekt-Bonus (Gewinne, ohne getroffen zu werden) in über 500 Kämpfen.
Erfolg 7:
Gebe 1.000 oder mehr „Ausgezeichnet“-Aktion-Kommandos in Kämpfen.
Erfolg 8:
Bekomm 50-mal drei gleiche Symbole auf dem einarmigen Banditen.

Wiggler-Tagebuch-Einträge

Während ihr Welt 3 durchstreift, fallen einige Wiggler-Segmente auseinander und ihr müsst diese Segmente wieder zusammensetzen. Diese tragt ihr in dem Abschnitt des Spiels ständig mit euch und es spielt auch keine Rolle, wie ihr sie zusammensetzt.
Wiggler-Tagebuch-Eintrag 1:
In Welt 3-6 bringt ihr ein Segment zur Aussichtsplattform links vom Shop.
Wiggler-Tagebuch-Eintrag 2:
In Welt 3-8 lotst ihr ein Segment zu der vergifteten heißen Quelle.
Wiggler-Tagebuch-Eintrag 3:
In Welt 3-2 bringt ihr ein Segment zu der Pusteblume (Löwenzahn) in das Areal kurz vorm Kometenstück. Dann rennt ihr durchdie Blume, damit sich diese auflöst.
Wiggler-Tagebuch-Eintrag 4:
Ihr müsst in Welt 3-10 die Game-Show wiederholen, während das Segment zusieht. Dieses Mal kann die Bonus-Runde allerdings übersprungen werden.
Wiggler-Tagebuch-Eintrag 5:
Surfshine Hafen – dieser Eintrag kann nicht verfehlt werden. Diesen erhaltet ihr hier automatisch.
Easter-Eggs:
Verstecktes Lied am Ende des Spiels
Nachdem ihr das Spiel durchgespielt und den Abspann komplett angesehen habt, taucht das Buch vom Start wieder auf. Wenn sich das Buch geschlossen hat und die Lichter ausgegangen sind, wartet ihr einfach noch 3 bis 4 Minuten und es spielt eine geheime Melodie.

Leuchtsticker

Nachdem ihr ein Spiel durchgespielt habt und diesen Spielstand wieder ladet, könnt ihr durch Neigung des Nintendo 3DS die Leuchtrichtung der Sticker beeinflussen.

Megaflash Sticker Fundorte

Megaflash Baahammer:
Im dritten Stock der Welt 5-4. Im Hauptraum, rechts der beweglichen Plattformen, wenn ihr durch die Röhre geht.
Megaflash Burnhammer:
Dieser ist in Welt 5-5 zu finden – versteckt hinter einem Stein, nahe beim Eingang, der zum zweiten Areal führt.
Megaflash Chillhammer:
Auf einer Plattform im zweiten Minecart-Bereich. Um diese zu erreichen, müsst ihr die Schiene in Papierform bringen.
Megaflash Clone Jump:
In Welt 5-6 auf der dritten Etage ganz weit rechts. Eigentlich nicht zu verfehlen.
Megaflash Eekhammer:
Am Anfang der Welt 5-4. Löst das Floß mithilfe des Hammers vom Pfahl. Mit dem Floß dann einfach nach rechts fahren.
Megaflash Hammer:
In Welt 2-2 müsst ihr auf die geheime Plattform kommen, unterhalb des Raumes mit den Hammer-Brüdern.
Megaflash Hopslipper:
Ist in Welt 5-4 im selben Raum wie der Megaflash Baahammer und der Megaflash Hurlhammer zu finden.
Megaflash Hurlhammer:
In Welt 5-1 bei den Hammer-Brüdern zu finden. Im Bereich der zweiten Roten Blume.
Megaflash Hurlhammer (Zweiter Fundort): Im selben Raum wie Megaflash Baahammer.
Megaflash Infinijump:
Von der „Schleife“ im Fluss in Welt 5-3 erreichbar. Im Raum mit dem Kometen-Stück einfach rechts der Säulen halten und den geheimen Bereich absuchen.
Megaflash Iron Jump:
Auf der mit „X“ markierten Spitze des Hügels zu finden. Auf der Markierung stehen bleiben, bis ein Schatten auftaucht, und dann zur Seite gehen.
Megaflash Jump:
In der Schiffskabine in Welt 4-6 befindet sich eine geheime Tür. Einfach durchgehen.
Megaflash Line Jump:
In Welt 4-6 auf einem Felsvorsprung, wo ihr gegen den Boss antretet. Nach dem Erhalt des Royal-Stickers einfach zurückgehen.
Megaflash Slaphammer:
In der Welt 5-5 im vierten Areal befindet sich ein „X“ auf dem Boden, welches sich am nächsten zum Eingang befindet. Wartet, bis ein Schatten auftaucht, und geht dann aus dem Weg.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW - MIRROR OF FATE

3DS Dracula ist wieder da. Strengt euch an, dann gibt's Belohnungen.

Extra Cutscene und Hardcore-Modus:
Um diese sehen zu können, müsst ihr das Spiel zu 100% durchgespielt haben. Das Gleiche gilt für den Hardcore-Modus.

LEGO HERR DER RINGE

Wii/3DS Oh, du gelber Plastikstein, mein Schhhhhhhaatzzzzzzz!

Auch für den *Herr der Ringe*-Ableger der *Lego*-Reihe haben wir ein paar neue Codes für euch parat. Allen Besitzern des Games wünschen wir viel Spaß beim Mogeln!

Effekt	Code
8-Bit Musik	GD35HC
Action-Hilfe	T1JM4R
Attract Studs	C7FJ7B
Berserker	UE5Z7H
Boromir	HTYADU
Boss-Verkleidung	F3H14H
Denethor	RJV4KB
Schneller Aufbau	A2LU58

KIRBY'S ADVENTURE

Wii U Selbst eine rosa Kugel muss mal mogeln!

Geheimraum
In der zweiten Stage von World 7 ist ein geheimer Raum zu finden. Fliegt ganz nach oben zum Vorsprung und teleportiert euch zum vierten Miniboss in der Stage. Sobald ihr ihn besiegt habt, betretet ihr den Geheimraum, in dem fünf Extraleben zu finden sind.

Extra Game
Schafft das normale Hauptspiel mit 100 Prozent.

Sound Test
Schließt sowohl das normale als auch das Extra Game mit 100 Prozent ab.

Geheime Splash-Fähigkeit
Um diese Fähigkeit zu erlangen, muss Kirby gerade eine andere Fertigkeit besitzen, die seine optische Erscheinung nicht verändert. Lasst euch nun vom Gegner treffen und lasst eure Power im genau denselben Moment fallen. Habt ihr das richtige Timing getroffen, besitzt ihr nun die Splash-Ability. Nicht wirklich nützlich, da ihr Gegner nicht verwunden könnt, aber doch ein ganz netter Glitch.

ALUCARDS OSTEREI

Witziges „Easteregg“ in Mirror of Fate!

Hi N-Zone-Team,

ich bin bei Castlevania – Mirror of Fate auf ein witziges Easteregg gestoßen (siehe Bild unten). Hierbei handelt es sich um eine Schriftrolle, die ihr im Akt II mit Alucard finden könnt. Es lohnt sich also doch, diese auch ab und zu mal durchzulesen ... :-)

Falls ihr diesen Beitrag im Heft bringen solltet, dann will ich dies nutzen, um Christoph noch mal ganz herzlich zu grüßen, ihm für die hervorragende und leidenschaftliche Arbeit zu danken und dem neuen Team viel Erfolg zu wünschen.

Schöne Grüße aus der Bundesligastadt Augsburg,

Daniel

BAU DEN PROMii!

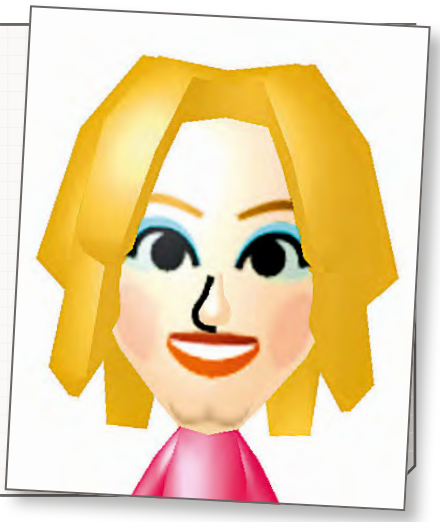
Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker ... und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich des Kampfs der Dallas Mavericks um die Play-off-Teilnahme in der NBA – ein Mii von Dirk Nowitzki gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreuen Mii des Basketball-Superstars. Den Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 24. April 2013.

Mii

Olivia J.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii der Moderatorin Olivia Jones zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Niklas Hammerl als äußerst gelungen. Für alle, die das Mii des erfolgreichen Künstlers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!



STREETPASS GERMANY

Per Facebook könnt ihr euch zu coolen StreetPass-Treffen in ganz Deutschland verabreden!

Was ist StreetPass?

Der Nintendo 3DS verfügt über eine Drahtlos-Verbindung, die auch im Stand-by-Modus, also auch wenn der 3DS zugeklappt ist, weiter ausgeführt wird.
Dadurch ist es möglich, einfach und nebenbei mit anderen 3DS-Besitzern in Verbindung zu treten. Tragen zwei Personen ihren 3DS im StreetPass-Modus bei sich und begegnen sich, können die Geräte automatisch Spieldaten oder auch Miis austauschen.

Wie aktiviere ich StreetPass?

StreetPass ist automatisch aktiviert, sofern die Drahtlosverbindung aktiv ist. Dazu muss man einfach nur den Schalter an der rechten Gehäuseseite nach oben schieben. Ist die Drahtlos-Verbindung aktiviert, sollte eine orange Lampe leuchten.

Spiele & Anwendungen für StreetPass aktivieren

Damit die Daten jedoch ausgetauscht werden können, muss die StreetPass-Funktionalität in den Spielen oder Anwendungen aktiviert werden. Insgesamt kann man bis zu 12 Spiele und Anwendungen gleichzeitig für StreetPass aktivieren.
In den Einstellungen lässt sich jederzeit nachsehen, welche Spiele für StreetPass aktiviert sind. Dazu wählt man einfach den Menüpunkt „Daten-Verwaltung“ und dann „StreetPass-Verwaltung“ aus.

Woran erkenne ich eine stattgefundene StreetPass-Verbindung?

Hat eine StreetPass-Verbindung stattgefunden, leuchtet die Benachrichtigungs-LED am rechten Bildschirmrand grün auf. Öffnet man nun den 3DS findet man unter „Mitteilungen“ eine Übersicht der ausgetauschten Daten.

Die StreetPass Mii-Lobby

Hier finden sich alle Miis von bisher erfolgten StreetPass-Begegnungen wieder. Wählt man einen ausgetauschten Mii aus, erscheinen zahlreiche Informationen wie beispielsweise der Zeitpunkt der Begegnung, aus welchem Land der Mii kommt und was zuletzt auf dem Gerät gespielt wurde.
Zudem kann man die gesammelten Miis auch in Spielen wie *Puzzle Tausch* oder *Rette die Krone* einsetzen. Bei *Puzzle Tausch* erhält man neue Puzzleteile für diverse Nintendo-Puzzles, bei *Rette die Krone* kämpft der Mii gegen etliche Monster, um den König zu befreien.

StreetPass-Funktionen in Spielen

Die Liste von Spielen mit StreetPass-Funktionen wächst von Woche zu Woche weiter. So kann man beispielsweise in dem Spiel *New Super Mario Bros. 2* die Münzrausch-Rekorde austauschen und gegeneinander antreten oder bei *Mario Kart 7* die Geistdaten übertragen.

Der Leitfaden wurde geschrieben von Alexander Stein und Tim Riepenhausen.

Welche StreetPass-Gruppen gibt es?

Aachen ● Augsburg ● Berlin ● Bocholt ● Dortmund ● Dresden ● Duisburg ● Düsseldorf ● Essen/Gelsenkirchen ● Frankfurt ● Goslar ● Hamburg ● Hannover ● Hildesheim ● Krefeld ● Leipzig ● Lindau ● Lübeck ● Mainz/Wiesbaden ● Minden ● München ● Plattling ● Stuttgart ● Sulz am Neckar ● Trier ● Vorpommern-Rügen/Stralsund ● Weiden

Wie viele Personen kommen zu den StreetPass-Treffen?

Das ist von Stadt zu Stadt unterschiedlich. Während in kleineren Städten zu den Treffen etwa 5–10 Leute erscheinen, kommen in Großstädten wie Hamburg oder München bis zu 50 Leute zusammen und in Berlin sogar zwischen 80 und 100 Personen!

Bundesweiter StreetPass-Tag im Mai

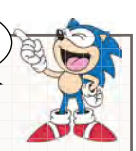
Am 11. Mai 2013 veranstalten wir in Zusammenarbeit mit Nintendo einen neuen bundesweiten StreetPass-Tag! Das Motto lautet diesmal *Monster Hunter 3 Ultimate*.
Zudem ist geplant, dass bei dem Treffen eine „StreetPass Germany Monster Hunter 3 Ultimate Meisterschaft“ stattfindet, bei der die teilnehmenden Städten miteinander verglichen werden und die beste Stadt zum bundesweiten Siegerteam gekürt wird.
Die Leser, die Interesse haben, können gerne mit ihrem aufgerüsteten Kämpfer bei einer der Veranstaltungen vorbeischauen und haben zudem die Chance, eine Kleinigkeit zu gewinnen.
Die teilnehmenden Städte sind bisher: Berlin, Hamburg, Essen/Gelsenkirchen, Augsburg, Lübeck, Trier, Krefeld, Frankfurt, Mainz/Wiesbaden und München.

Alle weiteren Informationen findet ihr auf der jeweiligen StreetPass-Seite auf Facebook.

Kontakt

Hast du Fragen rund um StreetPass?
Es gibt keine StreetPass-Gruppe in deiner Nähe und du hast Lust und Zeit, ein Teil von StreetPass Germany zu werden? Dann melde dich unter rico@streetpass-germany.de

N-ZONE WETTET, DASS …



DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem zwei Personen zu sehen sind, die originalgetreu als Mario und Luigi verkleidet sind. Die beiden sollten jeweils einen großen Pilz in der Hand halten. Außerdem forderten wir, dass sich Mario und Luigi in einer Siegerpose abklatschen (mit einem sogenannten High-Five) und das Foto sollte zusätzlich vor einer italienischen Eisdiele geschossen werden. Offenbar war diese Aufgabe schwieriger als die Wette in der letzten Ausgabe, denn wir haben tatsächlich nur drei Einsendungen erhalten. Wir gratulieren Dustin Möbius, Robin Winopal und Yannik Möbius und bedanken uns mit einem kleinen Überraschungspaket!

DIE WETT-EINLÖSUNG:
Weil sich Uwe im letzten Monat irrte, verpflichtete er sich, den ganzen Sommer lang jeden Tag ein Eis zu essen. Außerdem kümmerte er sich um die Spülmaschine in der Verlagsküche und räumte drei Tage lang Geschirr ein und aus. Viel Freude hatte er dabei wohl nicht!

DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr in einer kugelrunden, rosafarbenen Kirby-Verkleidung zu sehen seid.
2. In der Hand müsst ihr einen aufgespannten Regenschirm halten.
3. Auf dem Foto soll nun zu sehen sein, wie ihr mit dem Regenschirm heranfliegende goldene Sterne abwehrt.

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, eine Woche lang keinen Aufzug im Verlag zu verwenden und nur Treppen zu steigen. Immerhin befindet sich die N-ZONE-Redaktion im vierten Stockwerk …

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 24. April 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Erik hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran: Was sagt der Verbrecher in der Mitte zu dem Polizisten mit der Flüstertüte in dieser Szene aus *Lego City Undercover*? Schickt eure Texte bis zum 24. April 2013 an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
- ❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
- ❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
- ❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

ZWISCHENSTAND IM FRÜHLINGS-TURNIER

Unsere Frühjahrs-Meisterschaft in der N-ZONE-Superliga läuft immer noch auf Hochtouren! Inzwischen wurden die Ausscheidungs-Rennen der Gruppe B absolviert, die Liste der Gewinner findet ihr direkt im Anschluss.

1. Da nun die Finalrunden unseres *Mario Kart 7*-Turniers anstehen, können leider keine Anmeldungen für die laufende Meisterschaft akzeptiert werden. Aber nur keine Sorge, das nächste Turnier kommt bestimmt!

2. Im weiteren Turnierverlauf erwartet euch diesmal eine kleine Überraschung, denn die 16 Vorrunden-Sieger der Gruppe A dürfen direkt gegen die 16 Gewinner aus der Gruppe B antreten. Die Paarungen dafür werden ausgelost und in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ bekannt gegeben.

3. Die Finalrunden finden im Zeitraum vom 8. April bis 25. April 2013 statt. Den Gewinner des Turniers präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe der N-ZONE. Weitere Details zum Turnier findet ihr wie immer in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“!

FACEBOOK-SCHMANKERL

In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr natürlich auch interessante oder witzige Bilder posten. Eines davon stammt von Christian Otto, der offensichtlich bei einem unserer Preisausschreiben gewonnen hat. Hier noch die Textzeile, die er zu seinem Foto geschrieben hat: „Meine *Zelda*-Figur, die ich von euch habe, macht sich doch gut neben meiner neuen Konsole, oder? ;)“

HIGHSCORE-KNACKER

1. Aufgrund der vielen Einsendungen zur letzten Aufgabe haben wir wieder einen Level aus *New Super Mario Bros. U* ausgesucht: Wählt im Herausforderungsmodus von *New Super Mario Bros. U* „Knochenbahn im Münzenwahn“ und absolviert den Level möglichst flott.

2. Seid ihr mit eurem Rekord zufrieden, haltet die Home-Taste gedrückt, während die Bestzeit angezeigt wird.

3. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von diesem Standbild in der Community. Schickt uns bis zum 24. April 2013 eure Bestzeit per E-Mail an redaktion@n-zone.de. Gebt auch unbedingt eure Nintendo-ID bekannt, damit wir eure Highscores überprüfen können.

★ Jesper Koelmann	vs.	Dennis Tsitak
★ Alexander Stütz	vs.	Marko Langanke
★ Marco Poloo	vs.	Tobias Wötzke
★ Fute Futmatron	vs.	Alex Pfeiffer
Katharina Gogg	vs.	Einfach Tamara ★
★ Michael Pumberger	vs.	Jan Robin R
★ Simon Orosch	vs.	Kevin Deinert
Dennis Gerecke	vs.	Mehrschad Ghelich Khani ★
★ Steven Milbert	vs.	Alexander Müller
★ Sebastian Wimmer	vs.	Armin Wegenschimmel
Yannick Stoll	vs.	Marc Severin ★
★ Pascal Kraus	vs.	Niklas Graeber
Oliver Ballies	vs.	Alex Stinson ★
Tim Kokl	vs.	Kevin Heller ★

★ = Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung sind in der bereits absolvierten Vorrunde der Gruppe B als Gewinner hervorgegangen.

Wildcards für die Finalrunden wurden an die Teilnehmer Yannick Stoll und Alex Pfeiffer vergeben. Diese beiden Fahrer dürfen demnach am weiteren Turnierverlauf teilnehmen, weil es in ihren Ausscheidungsrunden zu Unstimmigkeiten kam, beziehungsweise weil beide Paarungsteilnehmer zwar anwesend waren, jedoch leider um einen Tag zeitversetzt, und deshalb kein Entscheidungsrennen zustande gebracht werden konnte.

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse vor den Events des Frühlingsturniers noch ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

EINMAL RESET DRÜCKEN, BITTE!

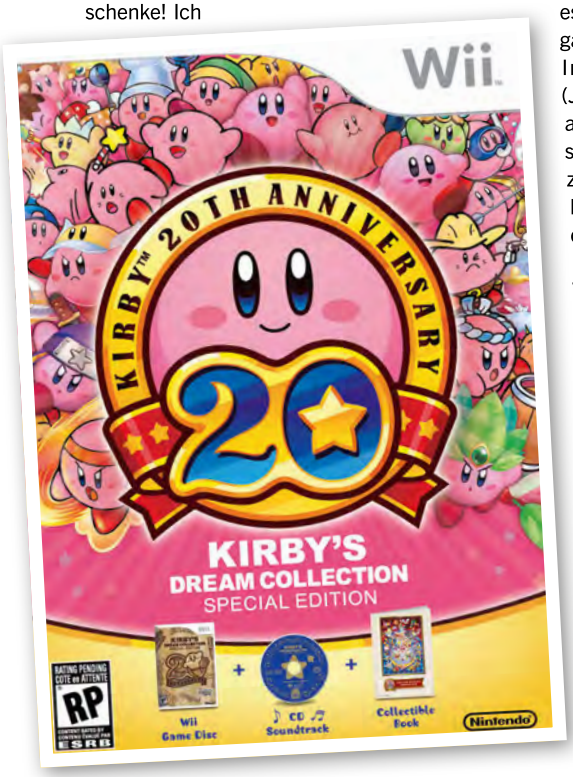
Schönen guten Tag miteinander und herzlich willkommen zur ersten Fassung unserer generalüberholten Leserbriefseiten! Wir haben einige Änderungen für euch in petto, von denen wir hoffen, dass sie euch viel Freude bereiten werden. Die beste Nachricht gleich als Erstes: Ab sofort kredenzen wir euch mit jeder Ausgabe der N-ZONE vier statt der bisherigen zwei Seiten Post. Warum? Weil ihr es euch verdient habt! Kaum ein anderes Konsolenmagazin in Deutschland darf sich über so viele loyale E-Mail-Schreiber freuen wie wir und kaum ein Postbote ächzt beim Betreten der Fürther Computec-Bastion so sehr wie der Kollege, der hier jeden Morgen schnaufend wie ein Brauereipferd den Sack mit der Aufschrift „Leserbriefe N-ZONE“ in den fünften Stock wuchtet. Gleichzeitig seid ihr echt kreativ: Ihr schickt uns jede Menge eurer Bilder, Fotos, Zeichnungen – und dieser Fleiß muss einfach mit mehr Platz zum Abdrucken eurer Werke honoriert werden. Wir hätten auch sechs oder acht Seiten füllen können. Super!

Zweitens: Die Leserzitate werden in Zukunft zu vollwertigen Leserbriefen hochgelevelt, dürfen sich ab sofort also ebenfalls auf Antworten der N-ZONE-Redaktion freuen. Drittens: Seit dem Marktstart der Wii U erreichen uns sehr viel mehr Mails, in denen ihr einen Blick über den Tellerrand der Nintendo-Hardware werft. Keine Frage, ihr behaltet den Markt echt gut im Auge – auch hier möchten wir euch von nun an mehr Raum bieten, um gepflegt über Themen wie PlayStation 4, Xbox 720, Ouya, Kickstarter und Co. diskutieren zu können. Und viertens: Ab sofort beginnen wir unsere Leserbriefseiten mit einer eigenen kleinen Kolumne, in der wir auf wichtige Ereignisse in der Videospielindustrie eingehen, euch interessante Denkanstöße mitgeben möchten, auf eure Kritiken und euren Zuspruch reagieren können oder einfach nur ein gerade besonders brisantes Thema aus unserem Fachbereich ansprechen. Wie wäre es zum Beispiel mit eurer Meinung zur offiziellen Ankündigung der Wii-U-Version von *Deus Ex: Human Revolution*, die wir euch in der letzten Ausgabe der N-ZONE schon in unserer Gerüchteküche schmackhaft gemacht haben? Übrigens: Auch bei der Gestaltung unserer neuen Leserbriefseiten haben wir uns durch eure Kommentare inspirieren und leiten lassen – sei es nun via E-Mail, Schneckenpost oder per Eintrag im videogameszone.de-Forum. In diesem Sinne: Viel Vergnügen mit unserer, eurer neuen Community-Ecke!

Euer N-ZONE-Team

WO BLEIBT KIRBY?!

Hallo liebes N-Zone-Team!
Erst einmal vielen, vielen Dank für eure guten Artikel und die Nintendo-Fan-gerechte Aufmachung eurer monatlich erscheinenden Zeitschrift, welche dazu führt, dass ich schon seit Jahren eurer Kompetenz rundum Vertrauen schenke! Ich habe da mal eine Frage, die mir sehr am Herzen liegt ... es geht um die Jubiläums-Edition von *Kirby* (Wii), welche ja laut euren Aussagen irgendwann in Deutschland erscheinen sollte. Habt ihr mittlerweile schon Informationen, ob dies noch im Gespräch ist? Falls dies nicht der Fall sein sollte, wäre es vielleicht sogar möglich, eine Import-Version (Japan oder USA) auf der deutschen Wii abzuspielen, oder bräuchte man dafür etwa eine entsprechende Wii-Konsole von außerhalb? Ich kann nur sagen, dass ich total heiß auf dieses Spiel bin, da ich die *Kirby*-Jump&Run-Serie schon seit Ewigkeiten spiele und so manche Nächte mit ihr durchgezockt habe. Und, wie sieht's damit aus?



N-ZONE: Ja, die Sache mit *Kirby* suckt. Und ich fürchte, ich kann dir leider immer noch keine guten Nachrichten zur Jubiläums-Edition übermitteln: In Japan und in den USA steht *Kirby's Dream Collection* schon längst im Regal, nur wir in Europa dürfen den 20sten Geburtstag des knuffigen Kugelsaugers mal wieder nicht mitfeiern. Besten Dank, HAL Laboratory! Da die Wii zudem mit einem strengen Region-Lock daherkommt, kannst du auch nicht einfach eine US/Japan-Disc auf einer deutschen Konsole abspielen. Das tut uns echt leid – wir halten euch aber auf dem Laufenden, sollte Nintendo uns doch noch für würdig erachten.

Es wäre nett von euch, wenn ihr mir diese Frage beantworten könnt, auf welchem Wege auch immer dies sein mag. Also macht es juti! Euer,

Maik Petryzin

BOOKLET GEBUCHT

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich bin seit dem SNES eine begeisterte Zockerin und seit Kurzem auch stolze Besitzerin eines 3DS XL. Dieser ist derzeit meine absolute Lieblingskonsole. Aber ich bin von Nintendo sehr enttäuscht, da ich gemerkt habe, dass an allen Ecken und Enden gespart wird. Dem 3DS XL fehlt bereits das Netzteil in der Packung und außer bei den Starttiteln beinhaltet kein einziges 3DS-Spiel eine ordentliche, gedruckte Anleitung. Eine digitale Anleitung ist zwar praktisch, weil ich auch unterwegs immer darauf zugreifen kann, dafür fehlt mir als Sammlerin in der Verpackung aber etwas und der Preis der Spiele wird dadurch nicht günstiger. Booklets zu Nintendo-Spielen waren größtenteils farbenfroh, detailliert und sehr liebevoll gestaltet (Beispiel: *Wario: The Shake Dimension* für Wii, bei dem die Anleitung ein Stickerheft inkl. Aufkleber war, oder *Super Mario Bros Wii*, dem zusätzlich zur mit glänzenden Symbolen bedruckten Anleitung ein Faltblatt mit den Specialmoves beilag).

N-ZONE: Weißt du, was uns an den alten Booklets am meisten Spaß gemacht hat? Der Geruch. Dieser herrliche Duft einer brandneuen, frisch gedruckten Anleitung, der im Hirn eines Videospielers diesen „Hurra, ein neues Teil!“-Reflex auslöst. Das ist jetzt locker zehn Jahre her und wir sind immer noch entsprechend

konditioniert. Zum Glück gibt es dieser Tage schöne Sammlereditionen zu besonders schicken Games, dicke Artbooks inklusive. Mmmmh … so viele wunderschöne Artbooks …

Zu einem epischen Spiel wie *Heroes of Ruin* für 3DS hätte ich mir eine Anleitung mit genauer Beschreibung der Welt, der Charaktere und der Geschichte inklusive Artworks gewünscht – Fehlanzeige. Nur ein mickriges Faltblatt mit den wichtigsten Tastenbelegungen. Dass die Anleitungen „eh keiner liest", ist ein Irrtum, denn für mich und für viele andere gehören das Lesen der Geschichte und das Durchblättern einer schönen Anleitung zum Spielerlebnis dazu.

N-ZONE: Das sehen hier die meisten Kollegen genauso. Damals, in der guten alten Zeit™, war es ein schönes Ritual, ein regalfrisches Spiel zu Hause aus der Schutzverpackung zu nehmen, das eigentliche Modul erst mal zur Seite zu legen und mit dem Lesen der Anleitung die Vorfreude auf den ersten Griff zum Controller noch ein kleines bisschen zu verlängern. Erinnerst du dich noch an die SNES-Ära, zu der Nintendo bei uns in Deutschland des Öfteren riesige Gamebooks und Lösungshefte frei Haus mit zum Spiel gepackt hat? *Secret of Mana*, *Lufia* und sogar *Super Metroid* bekamen das volle Programm ab. Da musste man bei allen Titeln aber darauf achten, sich durch das Vorab-Lesen nicht selbst den Spaß am Zocken zu ruinieren; die Dinger waren konzentrierte Spoiler in Papierform.

Nintendo-Spiele sind, nach meiner Meinung, nach wie vor lustiger und kreativer als andere und fesseln mich einfach bis zum Schluss, aber nun fehlt für mich einfach das gewisse Etwas. Denn eine Packung, in der nur ein Modul steckt und sonst nichts, ist eben irgendwie leer. Zuletzt noch: Ihr seid das beste Nintendo-Magazin. Bleibt, wie ihr seid. Liebe Grüße,

Stefanie aus Graz (Österreich)

PI(N)KAFELD …

Hallo liebe N-Zone-Redakteure, schöne Grüße aus Pinkafeld im Burgenland in Österreich. Ihr seid die Besten. Vielleicht könnt ihr euch noch an meine Postkarte erinnern. Mein Nachbar Philipp und ich, Peter, sind große *Skylanders*- und N-ZONE-Fans.

N-ZONE: Das sind gleich zwei gute Dinge, bei denen es sich lohnt, ein Fan zu sein!

Wir haben von einem neuen *Skylanders*-Spiel namens *Skylanders: Swap Force* gehört, das Ende des Jahres erscheinen soll. Wir wären euch dankbar, wenn ihr da mal nachforschen könntet.

N-ZONE: *Skylanders: Swap Force* wird nach *Skylanders: Spyro's Abenteuer* und *Skylanders: Giants* das dritte Spiel der *Skylanders*-Serie. Neben den Figuren aus den ersten beiden Games, die ihr selbstverständlich auch in *Swap Force* ein weiteres Mal für euch kämpfen lassen dürft, werden im dritten Part 16 ganz besondere, neue Helden auf euch warten. Sie bestehen jeweils aus zwei Teilen, die ihr nach Belieben austauschen könnt, um aus den 2x16 Bauelementen so bis zu 256 Kombinations-Figuren herzustellen. Klingt echt spannend – als Releasetermin ist Ende 2013 geplant. Mehr Infos zum Spiel gibt es in unserer Newsmeldung auf Seite 10!

An dieser Stelle schon mal Danke im Voraus und schöne Grüße zu euch nach Fürth!

Peter und Philipp

ZU SCHNELL!

Hallo liebes N-Zone-Team, seit 1997 bin ich treuer Leser eures Magazins und freue mich jedes Mal, wenn eine neue Ausgabe in meinem Briefkasten landet. Doch heute muss ich euch – vor

Diese Zeichnung zu *Luigi's Mansion 2* stammt von Thomas Mader aus Leiningen. Danke dir, Thomas!

lauter Frust – meinen ersten Leserbrief schreiben. In der letzten Ausgabe gab es einen Highscore-Wettbewerb zu *New Super Mario Bros. U*. Als alter Speed-Run-Fan habe ich sofort das GamePad in die Hände genommen und Tage und Nächte damit verbracht, die bestmögliche Zeit zu schaffen. Nachdem ich die – meiner Meinung nach – beste Zeit geschafft hatte, habe ich auch noch ca. drei Stunden damit verbracht, ein spezielles Bild im Miiverse zu malen, welches ich zusammen mit dem Screenshot gepostet habe. Als ich nun gespannt die letzten Seiten der aktuellen N-ZONE aufschlug, um nach den Gewinnern zu sehen, konnte ich meinen Augen nicht trauen. Dort ist zwar auf Platz 1 meine Bestzeit (50,55) zu sehen, nur leider steht ein anderer Name daneben. Wie kann so etwas passieren? Ich habe euch am 22. Januar 2013 eine E-Mail mit meiner Bestzeit und meiner Nintendo-Network-ID (Lepidoptero-Nerd) geschickt. Selbst der Screenshot mit der Bestzeit wurde am selben Tag erstellt. Habt ihr mich etwa vergessen? Ich würde mich riesig freuen, wenn ihr mir in dieser Sache noch irgendwie helfen könntet, damit meine Mühen nicht ganz umsonst gewesen sind. Als Beweis habe ich dieser Mail noch drei Fotos angehängt, auf denen man meine Bestzeit, meinen Miiverse-Beitrag und das Versanddatum der E-Mail sehen kann. Gerne könnt ihr euch auch auf meinem Miiverse-Profil (Lepidoptero-Nerd) davon überzeugen.

N-ZONE: Hi Daniel! Leider ist uns deine Mail im Wettbewerb komplett durchgegangen, dafür möchten wir uns sehr herzlich bei dir entschuldigen. Damit du doch noch zu den Ehren kommst, die du dir redlich verdient hast, packen wir deine Mail hier auf die Leserbriefseiten! Gratulation zu deiner Spitzenzeit!

Zum Schluss noch ein paar lobende Worte: Euer Magazin ist klasse, macht weiter so.

Daniel Schlender

NEUZUGÄNGE

Liebe N-Zone-Redaktion,
mit dieser Nachricht möchte ich ein Lob an euch aussprechen. Zum Erläutern hole ich etwas aus: Ich lese eure Zeitschrift bereits seit Ende der 1990er-Jahre, muss aber auch zugeben, dass es Zeiten gab, in denen die N-Zone etwas von ihrer Bissigkeit verloren hatte. Doch mittlerweile stelle ich fest, dass ihr mit der Zusammensetzung des Inhalts eine gute und lesenswerte Mischung gefunden habt. In diesem Zuge muss ich euch natürlich zugutehalten, dass ihr in gewisser Weise von dem euch zur Verfügung stehenden Material abhängig seid: Sofern es Zeiten gibt, in denen nur wenige, mittelprächtige Spiele erscheinen – und das war insbesondere zum Ende der GameCube-Ära der Fall –, könnt ihr schließlich auch keine Tests erfinden. Ich bin der Meinung, dass ihr derartige Lücken mittlerweile durch interessante Retro-Specials und umso opulentere Vorschauberichte füllt. Gut gemacht, N-Zone!

N-ZONE: Da sagst du was, Niklas! Seit dem N64 haben Nintendos Flaggschiff-Konsolen die unangenehme Angewohnheit, sich im letzten Jahr ihrer Laufzeit vor der Einführung neuer Hardware so richtig einen faulen Lenz zu machen. Da guckst du dann als Nintendo-Redakteur noch tiefer in die Röhre als ein Mario-Bruder auf der Suche nach einem unterirdischen Bonusraum!

Mit der aktuellen Mischung habt ihr es wirklich geschafft, mich wieder intensiv für euer Magazin zu begeistern, und das meine ich wirklich ganz ernst. Zudem gefällt mir euer leicht verbessertes Wertungssystem. Die Zehner-Skala zwecks Bewertung von Grafik, Sound, Steuerung, Einzelspieler- und Mehrspielermodus macht Sinn und fasst die entscheidenden Aspekte kurz und knapp zusammen. Darüber hinaus gefällt mir persönlich, dass ihr in Form von Marco Cabibbo und Benjamin Kegel Zuwachs von ehemaligen Mitarbeitern des Wii-Magazins bekommen habt, deren lockere Schreibweise mir schon immer gefallen hat.

N-ZONE: Jawoll, Marco und Benjamin haben sich bereits sehr gut eingelebt – war aber auch nicht schwer, schließlich sind die beiden schon fast ein Jahr lang bei Computec dabei und kümmern sich seither weiterhin um ihre Magazine XBG Games (Herzlichen Glückwunsch zum Zehnjährigen!) und PlayBlu. Da die zwei insgesamt auch 20 Jahre lang als Redakteure für ein halbes Dutzend Nintendo-Fachzeitschriften gearbeitet haben, mussten wir nicht lange überlegen, wen wir uns für das Neudesign der N-ZONE mit an Bord holen wollten. Ich soll dich von den zweien auch schön zurückgrüßen :).

An dieser Stelle noch ein musikalisches Hallo an euren leitenden Redakteur Thomas Eder. Es ist schön zu sehen, dass noch jemand das Werk *Outrun* von Kavinsky zu schätzen weiß. Falls Thomas diese Nachricht zu Gesicht bekommen sollte: Hör unbedingt in *The Remixes <3* von Futurecop! und *Nightdrive With You* von Anoraak rein. Sofern Electrosound mit Retro-Einschlag dein Ding ist, dürften dir die Alben auf jeden Fall zusagen.

N-ZONE: … und hiermit hat Thomas deine Zeilen auch zu lesen bekommen!

Viele Grüße & weiterhin viel Erfolg mit eurem Magazin,

Niklas Nowak, Hamm (NRW)

SCHÜRFRECHTE

Hallo liebes N-Zone-Team!
Zunächst wollte ich fragen, ob *Minecraft* vielleicht auf der Wii, der Wii U, dem 3DS oder sonst irgendwo auf einem Nintendo-System herauskommt.

N-ZONE: Microsoft hat mit dem *Minecraft*-Hersteller einen exklusiven Vertriebsvertrag für die Konsolenversion des Spiels (die sich auf der Xbox 360 im Moment übrigens verkauft wie blöd) abge-

schlossen, bis auf Weiteres gibt es also abseits der Microsoft-Systeme keine *Minecraft*-Fassung für Spielkonsolen. Es ist nicht bekannt, wann diese Vertrags-Sperrfrist abläuft, allerdings haben die *Minecraft*-Macher bereits verlauten lassen, dass sie selbst nach Auslaufen der Vereinbarung eine Wii-U-Version des legendären Bastelspiels für sehr unwahrscheinlich halten. Seufz.

Was haltet ihr von der Spielidee, die mir so kam: *The Hyrule Scrolls: Skyrim Sword*?

N-ZONE: Ich habe eine Vision. Ich sehe … eine Lizenzrechtsklage! Bliebe nur die Frage, ob die zuerst von Nintendo oder Bethesda kommt.

Ich finde es sehr schade, dass Christoph Kraus weg ist. Wenn ihr noch Kontakt mit ihm pflegt, richtet ihm das bitte aus.

N-ZONE: Ist hiermit erledigt. :)

Das war's schon! Von eurem Leser,
David

ZEITREISE

Hallo ihr!
Liebe Grüße aus Duisburg zu euch nach Fürth! Ich wollte euch mal diese Seiten von Nintendo aus der Mitte der 80er-Jahre zukommen lassen. Ich glaube, viele der N-ZONE-Leser waren damals noch gar nicht geboren?! Okay, so viel dazu. Ihr könnt die Seiten für die jüngeren Leser ja mal abdrucken, zur Ansicht und zur Info. Wie ihr wollt ;).

N-ZONE: Halloooooo, Nostalgie-Flashback! Wir haben deinen Brief mit dem herrlichen Nintendo-Werbeflyer durch die halbe Redaktion gereicht – damit hast du uns eine grandiose Reise zurück in unsere eigene Kindheit spendiert. Die meisten von uns gehören ja zur Generation 30+, waren Ende der 80er also um Haaresbreite alt genug, um sich am NES-Marktstart erfreuen zu können. Ach ja, und lesen konnten wir damals auch gerade so eben. Ein Foto der Seiten haben wir nebenan abgedruckt, das Original behalten wir rotzfrech bei uns in der Redaktion – es bekommt einen Ehrenplatz!

Ciao! Euer treuer Leser,
Stefan

SO VIEL POTENZIAL!

Hallo liebes N-Zone-Team!
warum setzen die Drittthersteller derzeit so gut wie keine Wii-U-Variante ihrer bekannten, erfolgreichen und eher guten Serien für die Wii U um? Für mich nicht ganz verständlich. Kein *Far Cry 3*, kein *Tomb Raider*. Angeblich, weil eine entsprechende Anpassung an die neuen Eingabemethoden der Wii U zu aufwendig wäre, so zumindest die *Tomb Raider*-Macher. Aber hat Nintendo nicht durch den Pro-Controller nun endlich die Möglichkeit eingeräumt, Spiele ohne exzessive Tablet-Anpassungen zu portieren?! Ein deutlicher Mehrwert – mit wohl recht geringen Programmieranforderungen – wäre wahrscheinlich schlicht die Kartendarstellung, Munitions- und Menüanzeige auf dem Tablet. Ein weiterer großer Vorteil könnte die Exklusivität auf der Nintendo-Plattform sein: *Far Cry 3* oder *Tomb Raider* (um nur zwei aktuelle Beispiele zu nennen) wären die einzigen Vertreter ihrer Art, die auf der Wii U verfügbar wären, wohingegen die gleichen Spiele auf den anderen Plattformen mit wesentlich größerer Konkurrenz zu kämpfen haben. Während etwa die Multiplayerdreingabe beim neuen *Tomb Raider* wegen zahlreicher besserer Alternativen keinen Xbox-, PS3- oder PC-Spieler hinter dem Ofen vorlockt, wäre man auf der Wii U eines der wenigen Games, die einen Online-Modus zu bieten haben. Auch bestünde eine gute Gelegenheit, Wii-U-Spieler an die Marke *Tomb Raider*, *Far Cry 3* etc. zu binden. Etwas Ähnliches habe ich damals beim GameCube und *Resident Evil 4* im Bekanntenkreis mehrmals erfahren können. In Ermangelung von Genre-Alternativen auf dem GC lechzte man *RE 4* entgegen. Dementsprechend intensiv wurde das Spiel gezockt und brannte sich ein. Die Leute, die damals so auf dem GC daddelten, holten sich alle den Nachfolger auf PS3/Xbox und die Remakes der Vorgänger auf dem GC. Der Sinn für die Marke *Resident Evil* war also geschärft. Ein eventuell nicht zu vernachlässigender Punkt. Vielleicht ist aber auch alles nur Taktik und entsprechende Auskopplungen sind längst geplant oder in der Mache, um dann plötzlich als einziger Hersteller im entsprechenden Genre auftauchen zu können.

N-ZONE: Dazu haben wir vier Worte zu sagen: *Deus. Ex. Human. Revolution.* Das Teil könnte auf der Wii U richtig groß werden!

Viele Grüße! Euer Leser,
Flo

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

AUSM WESTEN NIX NEUES

Auf der diesjährigen GDC hat sich Nintendo vornehm mit großen Neuankündigungen rund um seine Marken zurückgehalten. Ein schlechtes Zeichen? Nicht unbedingt …

Thomas: Nun, Sebastian, wie war dein bezahlter Urlaub auf der GDC-Messe in San Francisco? Wie zufrieden warst du mit dem Nintendo-Auftritt und den Neuankündigungen für Nintendo-Konsolen? Und ganz besonders wichtig: Hast du mir außer einem Berg Arbeit noch was mitgebracht?

Sebastian: Mein lieber Thomas, mein Besuch auf der Entwickler-Konferenz GDC war alles andere als bezahlter Urlaub, sondern jede Menge Arbeit – von früh bis spät! Aber spannend war es allemal, weil ich jede Menge Einblicke in aktuelle Gaming-Trends, -Tools und -Visionen bekam. Ich muss aber auch berichten, dass Nintendo trotz großem Stand in der Ausstellungshalle der GDC keine allzu große Rolle zu spielen schien. Die Branche setzt inzwischen voll auf Smartphones und Tablets. Gerade mal ein einziges Wii-U-Spiel konnte ich entdecken.

Thomas: Irgendwie wundert mich das nur wenig, auch wenn Nintendo auf den GDCs der letzten Jahre immer für eine Überraschung gut war. Wirklich große Neuankündigungen scheint es derzeit nicht zu geben – stattdessen müssen wir Gamer uns bis zur E3-Messe im Juni in Los Angeles gedulden, wenn *Mario Kart*, *Wind Waker* und weitere Wii-U-Hitkandidaten für jedermann spielbar sein werden. Und für die „kleineren" Enthüllungen haben sich ja die Nintendo-Direct-Videos in der letzten Zeit wunderbar geeignet, mit denen man die Fans direkt übers Internet informieren kann. Trotzdem bin ich neugierig, was Nintendo auf der GDC gezeigt hat. Nun, schieß schon los!

Sebastian: Nintendo zeigte an seinem eigenen Stand kein einziges Spiel, sondern stellte Entwickler-Tools vor und versuchte, die Konsole den Studios und Hobby-Enticklern schmackhaft zu machen. Außerdem zeigte man das neue Nintendo Web Framework, eine besonders leicht bedienbare Software zur Spieleentwicklung, die mit HTML5, JavaScript und CSS arbeitet – allesamt Techniken, mit denen die Szene bestens vertraut ist. Ich finde, das ist ein guter Zug von Nintendo.

Thomas: Das mag dem Durchschnitts-Wii-U-Spieler, der von Nintendos GDC-Auftritt auf den ersten Blick enttäuscht war, wohl herzlich egal sein. Also erklär doch unseren Lesern bitte im Detail, warum Nintendos neue Entwicklersoftware auch für uns Gamer so spannend sein soll.

Sebastian: Na weil so ziemlich jeder Entwickler, ob Hobby-Tüftler oder großes Studio, Erfahrungen mit den genannten Techniken hat. HTML5 wird etwa für die Darstellung von Webseiten genutzt. Das ist eine ganz zentrale Sache – bestens dokumentiert, modern und schnell gemeistert. Mit dem Nintendo Web Framework erlaubt Nintendo also, besonders schnell und stressfei Software für Wii U zu programmieren – allerdings eignen sich diese Tools eher für App-Anwendungen, wie man sie von Tablets und Smartphones kennt. Die Software ist keine Plattform für ein neues 3D-*Mario*, wohl aber für spannende Download-Spiele und clevere Anwendungen. Das eShop-Angebot wird dank der Software in einigen Monaten bestimmt deutlich vielfältiger sein!

Thomas: Coole Sache – je größer die Auswahl, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass uns Wii-U-Spielern die eine oder andere kleine Spiele-Perle oder hilfreiche Anwendung in die Hände fällt. Von daher macht Nintendos Auftritt auf der GDC-Fachmesse in San Francisco Sinn: Man spricht weniger die Spieler als vielmehr die Entwickler an, die letztendlich für neuen Spiele- und Softwarenachschub sorgen sollen. Alles richtig gemacht, Nintendo! Ich schluck meine Enttäuschung über ausbleibende Neuankündigungen runter und freue mich aufs nächste Nintendo-Direct-Video. Und ganz besonders auf die E3 im Juni, wenn wir beide live vor Ort für die N-ZONE *Mario Kart*, *Smash Bros.* und Co. spielen werden!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

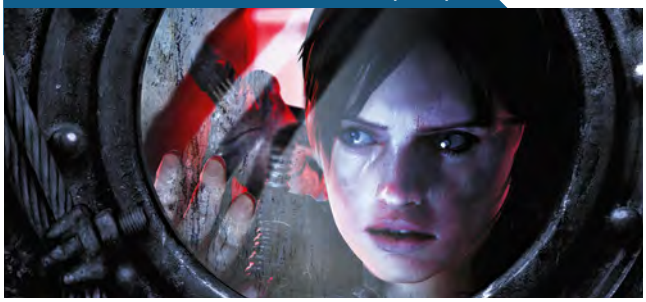
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 06/2013
ab 15.05.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

RESIDENT EVIL REVELATIONS (Test)



Wir nehmen die Wii-U-Portierung des 3DS-Horror-Spektakels unter die Lupe und verraten, ob das Game auch auf der Heimkonsole taugt!

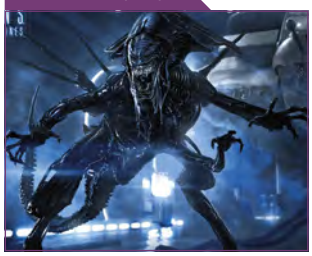
TIPPS & TRICKS (Service)

Wir liefern euch die besten Tipps & Tricks zu aktuellen Top-Hits für Nintendo-Konsolen, darunter *Luigis's Mansion 2*, *Lego City: Undercover* und *Fire Emblem*!

ZELDA: WIND WAKER (Vorschau)

Neuer Monat, neues Glück? Wir bleiben beim *Zelda*-HD-Remake für die Wii U am Ball und berichten!

Wii U & 3DS (Test)



Wir knöpfen uns Wii-U- und 3DS-Neuerscheinungen vor, etwa *Aliens: Colonial Marines* und das 3DS-*Lego City*.

XBG Games
Ausgabe 05-06/13

Die heißesten Spiele-Tests und Vorschauberichte rund um die Xbox 360 findet ihr in der Jubiläumsausgabe unseres Schwestermagazins *XBG Games*. Diesmal dabei: die Superhelden-Prügelorgie *Injustice*, das neue *Tomb Raider*, *Gears of War: Judgment, Bioshock: Infinite*, *Assassin's Creed 4*, *Saints Row 4* und als Schmankerl obendrauf noch ein großes Retro-Special!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Udo Crnjak, Viktor Eippert, Stefanie Groß, Jermaine Walker, Stefan Weiss
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Iris Manz
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN

INJUSTICE: GODS AMONG US © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Wii U™ is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. "PlayStation", "PS3", "PS3", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013. NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s13)

facebook.com/injusticegameDE oder www.injustice.com